1989年10月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第10号通巻10号　平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 420yen

マルカツ 勝 PCエンジン

1989 10月号

完全予想
ズバリ!!
PCエンジン
2は
こーなる!



強力コンパクト付録
裏ワザはマ・カ・セ・ロ!!
『ウラワザのパラダイス
裏技的極楽
全340本』

とじこみ
超・先取り付録
イースのことなら何でもわかる!!
本誌特派団徹底ルポ
イース百科

NEW SOFT Mr.HELIの大冒険／パワードリフト／鏡の国のレジェンド／源平討魔伝／麻雀学園 HOW TO WIN スーパー桃太郎電鉄／オーダイン／モンスターレアー／ダブルダンジョン／弁慶外伝／めぞん一刻



Enjoy Hudson
PC Engine
これからは、アクションRPGの代名詞になる。
誰もがのめりこめる絶妙のゲームバランスと、
胸おどる壮大な冒険世界。
ハドソン渾身のオリジナルファンタジー「ニュートピア」、
PCエンジンでついに登場。
GOLD× BOMB× LIFE
「おおっ！
そなたが　フレイさんじゃね。
よく　きてくださった。」
GOLD× 220 BOMB× 7 LIFE
11月17日発売予定
予価5,800円（税別）
フレイの章
NEUTOPIA
ニュートピア
©HUDSON SOFT
長いパスワードは、もういらない！「ニュートピア」は天の声2対応です。
バッテリーバックアップシステム
天の声2
全ゲームファン待望の夢のマシン！
●単3電池で約1年間稼働●2キロバイトの大容量で、ゲームのパスワードを記憶します●気軽に求められる低価格を実現●予定価格2,600円●
天の声2は、パワーリーグII、スーパー桃太郎電鉄にも対応しています
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡



SUPER
アルバトロス
SHOW撃波
震えるゲーム革命
CD-ROM²がキミの挑戦をうけて立つ!!
90ホール以上で待ちかまえる、CD-ROM²のパワー。どんな遊び方でもキミを裏切らない。さらに、CD-ROM²の驚異は「シナリオモード」。迫力のアニメーション、一流声優陣の生の声で構成された壮大なストーリー展開。次々と現われる強豪たちとの死闘、主人公の成長に感動も高まる。スーパーアルバトロスの魅力にキミは勝てるか!!
スーパーアルバトロス
9月14日発売予定
爆発的人気!
CD-ROM²の傑作、絶賛発売中!
戦士優子の壮絶な戦い。
アクションゲームはCD-ROM²で確立された。
ヴァリスII
お詫び
一部地域におきましては、「ヴァリスII」の商品が品切れとなり、皆様に大変ご迷惑をおかけしました。追加生産致しましたのでよろしくお願い致します。
追加生産に熱い視線!
■経験者募集中!!
プログラマー・ゲームデザイナー経験者
●お問い合せは ☎03(235)9088 新日本レーザソフトまで
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作:新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT





⬅見よ、派手な看板。
⬇名古屋の鈴木さん。



見たか、これぞ(勝)の伝統!!
安易な企画にド派手な装飾

7月29日、8月1、3日の3日間、東京、名古屋、大阪で㈱NECH・Eと㈱ハドソン主催の「夏休みPCエンジンワールド」が開催された。これはPCのソフトハウス全27社に出版社3社が加わった、かなり大規模なもので、3日間を通しての入場者数は1万人近くを数えた。

本誌のブースは「スポーツ大将スペシャル」。『ワールドコート』『ファイヤープロレス』『パワーリーグII』『Fラップツイン』の中から好きなゲームを挑戦者が選び、剛軍団と対戦するというもの。TV番組と見まごうタイトルと派手なディスプレイ、勝っても負けても挑戦者に賞品をあげ、さらに顔写真を掲載するというあざとい戦略、さらに剛軍団の魅力によって、新作発表がほとんどの会場の中で、本誌ブースの回りは異様な熱気に包まれ、大成功に終わった。

75ページ ▶



⬇メインイベント『ガンヘッド』大会。







➡大阪のコンパニオン、掘さん。

⬆挑戦者との息をのむ真剣勝負。

⬅やったぜはせがー、決まったガッツポーズ!!

⬅東京のコンパニオンさん。



我々が剛軍団だ!!





ハドソン札幌の食堂で発見、アノ声のヌシ!!



↖ハンバーグ定食　300円

『ガンヘッド』の一連の英語のセリフは、なんと海外部社員によって吹き込まれたものだった!! 本誌の調査によると、彼の名はジョン。社内で週1回英会話も教える25歳の米国人である。ランチのおかずが大好きで、毎日必ずおかわりする、楽しい人だ。

電光石火
MARUKATSU



「天の声2」からビデオ信号を出力

「天の声2」にチョット手を加えるだけで、なんとAVブースターの機能が加わる!!

116ページ▶

『ガンヘッド』に、面セレ技発見!!

誰でもいきなり、恐怖の最終面からプレイできる。ただし、そこからは実力の世界。

ふろく38ページ▶



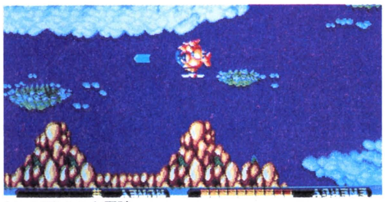
月刊 マルカツ 勝 PCエンジン

OCT. CONTENTS

10月号目次

1989 ⑩ Vol.10 発行／角川書店
表紙イラスト／藤井啓誌
表紙ロゴデザイン・アートディレクション／高木和雄（AR＋DA）





Mr.HELIの大冒険



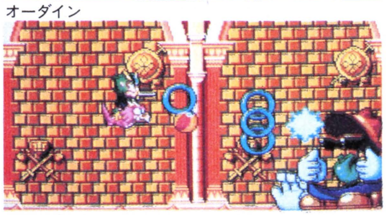
パワードリフト



鏡の国のレジェンド



オーダイン



モンスターレアー



SUPER桃太郎電鉄

巻頭3大スペシャルページ

NEW SOFT TIMES《PART 1》

話題の新作を㊙流に徹底解剖！

HOW TO WIN《特大版》

これにて必勝！ 攻略ガイド

とじこみ付録 本誌特派団総力取材 イースのことなら何でもわかる!

超・先取り企画

イース百科

パソコン版『イースⅠ・Ⅱ』の総決算、CDロム版新作情報に加え、北海道ハドソン本社取材の成果をこの1冊にバッチリ凝縮!! 『イース』初心者から、上級者、自称マニアのキミたちに送る、『イース』の百科辞典だ!

特別付録 コンパクト永久保存版 ウラワザ全346本がギッシリ!

ウラワザのパラダイス

裏技的極楽

ついに出ました決定バーン! ウラワザには定評のある当編集部が、総力あげて集めに集め、作りに作った全346本の84ページ!! 『THE 功夫』から最新作『パワーリーグⅡ』までソフト56本を網羅しているぞ!! OH、パラダイス!!

《GAME INDEX》
※アイウエオ順

☆掲載ソフトのうち
特に表記のないものは税別です。


PC Engine
とまとやとうもろこしは、
スープにしても
サラダにしてもいいけど、
ゲームにしたら
もっとおいしい、と
大地くんがモウしています。
PCエンジン初のバックアップメモリ対応
8月
ユニークキャラ大地くんファミリーが、モーモーワールドの
緑をよみがえらそうと大奮闘。
灰をのぞいて苗を植え、マグマ怪人にパンチ。
めざすは火山の女ボス。
シミュレーション&アクションで面白さも2倍だ！
PCエンジン初のAI（人工知能）搭載プログラム。
戦略ファームシミュレーション
大地くんクライシス
DO NATURAL
11月10日㈮発売予定
NEC PCエンジン用 3M—Hu-Card
バックアップメモリ対応
バックアップメモリ対応ソフト
販売価格6,400円（消費税は含まれていません）
SL01001 ©菁映社・小学館・テレビ朝日 ©サリオ
サリオ株式会社 〒130 東京都墨田区吾妻橋2-1-13
SALIO

SFファンタジーシミュレーションゲーム

ガイフレーム

●12月発売予定
●価格未定

聖地鳴動

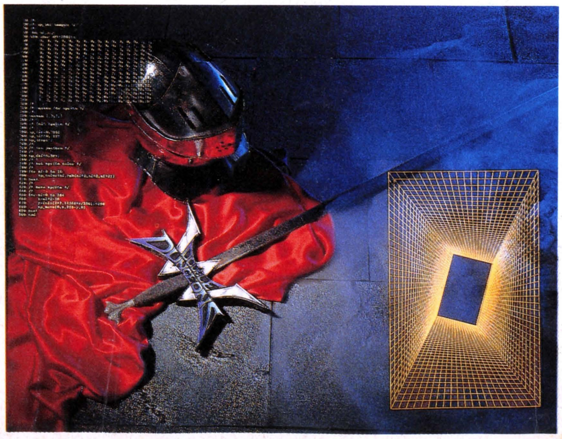


ガイア暦4222年…ヴェルダース建邦との戦争において、ディアースレ装甲騎士団長エルビン・ランバートに課せられた特殊任務、「情報収集」。そして彼のみが知る重大な秘密とは…

ただのシミュレーションゲームではない、RPG的要素をふんだんに取り入れた新展開方式。あのヒット作「ガイアの紋章」の続編でありながら、前作のシナリオ形式から連続したひとつのストーリーとして進行し、構成も新バージョンに生まれ変わって登場!戦闘シーンも迫力あるダイナミックなアニメーション表現へ。さらに新兵器生産のタイミングが戦局を大きく変える!?"ランダムイベント"を採用。これでゲーム進行はもう誰にも予測できない…。



PC Engine



ダブルダンジョン

●9月29日発売
●¥5,500(税別)

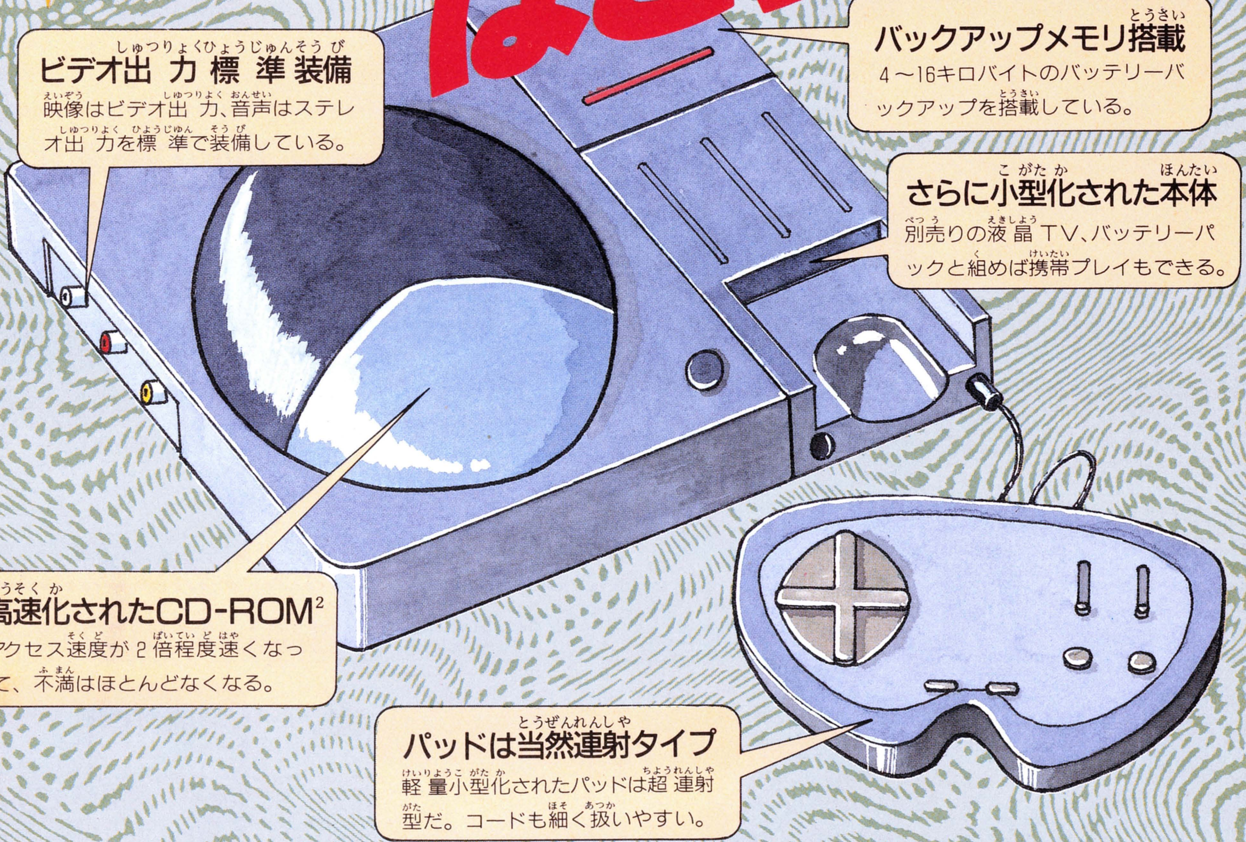
ダブルダンジョンの大きな特徴は、2人でプレイするために作られたということ。協力して進行するのがOKならば、敵対して妨害しあうのもOKなのだ!そしてもうひとつ、シナリオが22本あるのも大きな特徴だ。それぞれが完全に独立していて、どのシナリオからでもプレイできる。つまり1本で22本分のRPGが楽しめるということ。その他、臨場感のあるスクロールやリアルな遠近感、コマンド入力の簡略化など、様々な新しい趣向をひっさげて、ダブルダンジョンついに9月29日発売!



youing メサイヤ MASAYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時~18時


PC Engine
鏡の国のレジェンド
シネマトグラフィック・アドベンチャー・ゲーム
テレビ出演中、突然なにものかに誘拐された酒井法子。彼女を助けるために君の知恵と勇気とそして愛の冒険が始まる・・・・・・・・
魔女ダーナに人々が鏡にされてしまった国ブランケット、ジャングルの王ターガンの棲む試練の山、そして大魔王インダスの支配する魔城などなど。まるでファンタジー映画のような物語とそれを彩る登場人物、そしてアニメと音楽とナレーション。
————CDロム・ソフトに今新しい伝説が生まれようとしている・・・・
主人公は君と法子。
絶対に退屈させませんっ!
見る
調べる
話す
たたかう
持ち物
移動
恐ろしく不気味な化け物だ!
左手には、魔法の光線を操る杖を
持っているぞ!
見る
調べる
話す
たたかう
にげる
大きなくちばしと
車輪の付いた足を持っているぞ!
見る
調べる
話す
移動
彼がブランケット村の長老が言ってた
ランドールという仙人かな?
10月末発売予定
CD-ROM² 価格未定
発売元：Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
© 1989 サンミュージック・プロダクション
© 1989 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

ズバリ PCエンジン2はこうなる!?



スーパーファミコンの発売が延期となり、にわかに浮上してきたPCエンジンの上位機種。一部ではすでに専用のゲームソフトの開発が始まっているという情報もある。でも、そのスペックはいまだ秘密のベールの中だ。はたしてどの程度の仕様変更なのか？ ㊕PC編集部が、PCエンジン2（仮）の仕様を予想してみた。どの程度当たるかな!?

イラスト／立神洋子

PCエンジン2(仮)、ここがこう変わる!!

ここでは上位機種で機能が変更される可能性があるポイントをあげて、それがどのようになりそうかを予想してみた。基本的には、現在のPCエンジンソフトがすべて動作する上に、いくつかの機能拡 張を加えるというかたちになるだろう。また、これらのポイントは現バージョンのPCエンジンの問題点でもあるので、こうしてほしいという希望も入っている。

グラフィック機能が強力にパワーアップ

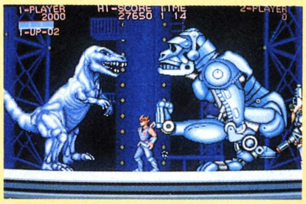
グラフィック関係はハードの中でも最も重 要なところだし、当然機能は強化されるだろう。

まず、背景画面は1枚増えて2枚になる。当然ながら別々にスクロールできなくてはいけない。これが装備されると、『源平討魔伝』の竹 林と霧の2 重スクロール上でデカキャラが動き回るのもわりとラクに再現できるはずだ。他の機能とのバランスを考えて2画面が適当だろう。



⬆『源平』の場合、ハデな音声というのも売りなので、CPUの負担は重い。

もうひとつ重 要なのはスプライトだ。スプライトとはキャラクタなどをブロック単位で高速に移動させたり、重ね合わせる機能で、TVゲーム機の表示のカギを握るものだ。一画面に64個、水平ライン一列に16個というのが、現バージョンの最大 表示能 力だが、できればこの倍はほしいところ。「ストライダー飛竜」などデカキャラブンブンものにも十 分対応できるだろう。



⬆こんなにデカいキャラをチラつかせずに動かす、強 力スプライトが……。

大容量バックアップメモリ搭載

CD-ROMインターフェイスと『天の声2』のバックアップメモリの容 量は、共に2Kバイトだ。ゲームによってセーブするデータの大きさは違うようだが、今後バックアップ対応ソフトが増えていくことを考えると、この容 量は小さい。最低この2倍の容 量を標 準 装備して、PCエンジンの最大の弱 点だったパスワードに別れを告げたい。



⬅残り容量がわからないので、不安だ。



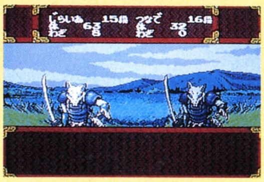
⬅ガーン。容量がいっぱいでセーブできない。

CD-ROM²の高速化

CD-ROM²は、現行機種との互換性を大事にしていく方向で、機能アップなどはほとんどないだろう。互換性を保った上での改 良となると、アクセス（データの読みとり）の高速化と低価格化あたりだろう。とくにアクセスの遅さが改善されると『天外魔境』のようなゲームの魅 力はぐんと増す。最新技術を投 入すれば可能なはずだ。



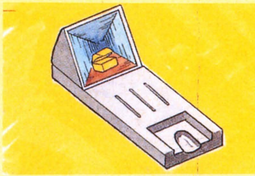
⬅マップ画面で敵に出会って戦闘画面に……。



⬅この間、6〜7秒。半分位にならないかな。

本体、パッドの小型軽量化

ゲームボーイやATARIのカラー液 晶 搭載機などポータブルゲームマシンが注 目されている。PCエンジンはゲームソフトが極小のHuカードで提供されるため、本体とパッドさえ小型化して液 晶 TVを付ければ、すぐにポータブル機になる。現行機種にセットする液 晶 TVを企画しているようだが、より小型なポータブル化を望む。



⬅ポータブルPCエンジンの想像イラスト。



⬅パッドはアメリカ版のように標準で連射を。

AV時代に対応した出力端子

ゲームの画面の信号の種類にはRGB、ビデオ、RF（音声と合成）と3つある。RGBは最もきれいだが、モニタの種類が限られる。ビデオ信号はやや落ちるが、多くのモニタが対応しているし、音声が別に出ているのでステレオなどにも楽に組み込める。RGB、RFのアダプタを別売りにしてビデオ出力標準装備で決まりだ。



⬅RGBアダプターは市販されていない。



⬅同じゲームでも、環境で熱中度がちがう。

主要機種機能比較＋予想

機種		ファミリーコンピュータ	スーパーファミコン	セガメガドライブ
CPU		6502カスタム（8ビット）	カスタムCPU（16ビット）	68000（16ビット）、Z80（8ビット）
表示機能	最大表示色数	25色	2048色	512色
	分解能	256×240ドット	256（512）×448ドット	320×224ドット
	スプライト	サイズ／8×8 1画面中最大64個	サイズ／8×8、16×16、32×32 64×64　1画面中最大128個	サイズ／プログラムで可変 1画面中最大80個
	画面出力	RF出力（内部にはビデオ出力も出ている）	RF出力、S端子ビデオ出力（要別売りケーブル）、RGB出力（〃）	ビデオ出力、RF出力（要別売りケーブル）、RGB出力（〃）
音声機能	音源	PSG3音＋ノイズ1音（ディスクシステムにはFM音源1音搭載）	演算波形、PCM、ノイズ中8音源同時使用可能。エコー機能あり	PSG3音＋1ノイズ、FM6音、PCM1音
	オーディオ出力	RF出力（内部にはオーディオ出力が2系統出ている）	RF出力、ステレオ音声出力（別売りケーブルが必要）	音声出力端子（LR合成モノラル）、ヘッドホン端子（LRステレオ）
その他		ディスクシステムと一体化したツインファミコン（シャープ）ではビデオ出力が標準仕様	画像特殊機能として、回転、拡大、縮小、部分スクロール、モザイク、フェードイン・アウトなどが可能	通信アダプター（モデム）が'89年10月発売予定

機種		PCエンジン	PCエンジン2（仮）
CPU		6502カスタム（8ビット）	6502カスタム（8ビット）
表示機能	最大表示色数	512色	512色
	分解能	256×216ドット	256×216ドット
	スプライト	サイズ／16×16〜32×64 1画面中最大64個	サイズ／16×16〜32×64 1画面中最大128個
	画面出力	RF出力、ビデオ出力（要AVブースタ）、RGB出力（拡張バス）	RF出力、ビデオ出力、RGB出力（要RGBブースタ）
音声機能	音源	波形メモリ方式6音、矩形波ノイズ2音	波形メモリ方式6音、矩形波ノイズ2音、AD-PCM1音
	オーディオ出力	RF出力（LR合成モノラル）、LR音声出力（要AVブースタ）	RF出力（LR合成モノラル）、LR音声出力
その他		CD-ROMシステムでは、AD-PCM1音とCD音声が使用可能	『天の声2』の倍の容量のバッテリーバックアップメモリを装備　パッドは標準で連射機能付き

ゲーム開発者は「こう見る」



岩崎啓真

『妻ノ王伝説』のゲームデザイナー。今は『イース』で超多忙。

上位機種の開発を始めたなんて話は聞いたことないけど、出るとしたら、2重スクロールができるようになってほしい。スプライトはさらにたくさん表示できるようになってほしい。次に、できればCD-ROMを標準装備にしてほしい。そうすれば容量を気にしなくてすむし、音楽も飛躍的によくなるもんね。で、値段は理想を言えば、この仕様で49,800円だなーっ。

ナムコの人気アーケードゲーム

ついにPCエンジン化決定!!





全国3000万のスプラッターファンの皆さん！　ついにあの快作(怪作?)、『スプラッターハウス』の移植が決定したぞ!!　グチョグチョのモンスターに、飛び散る肉片と血しぶき！　まさに死霊の納涼盆踊りソフト（なんのこっちゃ）と呼んでも過言ではないこの世界！　これはもう期待するしかない!!

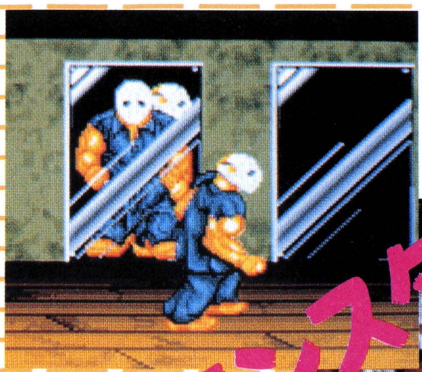
PC移植市況月報4位の人気ゲーム

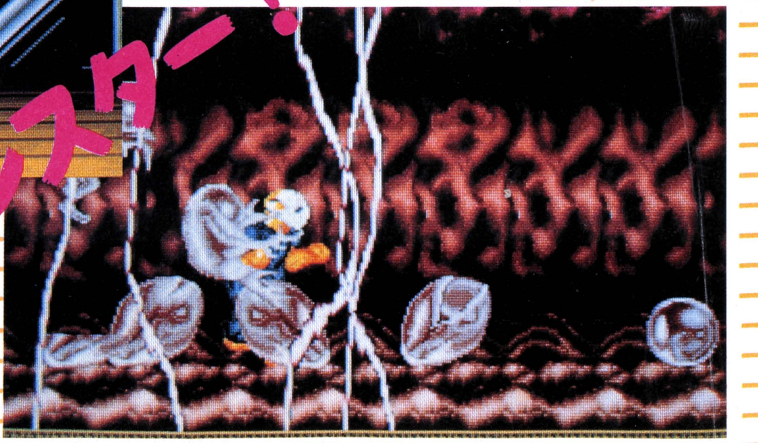
本邦初！本格的ホラーゲーム!!

呪われた館に迷い込んだリックとジェニファー。そこはなんと、無数のゾンビが巣くっていたのだ。──気がつくと、ジェニファーがいない。リックは仮面の精（ホッケーマスクなワケだ、これが）の力を借り、館の中を捜し回る……。

襲いかかるゾンビの集団！　逃げてばかりはいられない。パンチやキックで応戦して、ドカ、グチョ、ベキって感じで倒して進むのだ。必殺のスライディングキックも、効果バッチシだ。

また、床に落ちている武器を拾うと、戦いが有利になる。棒キレでぶん殴ったり、なたで「しぽーん」と首をはね飛ばしたり、それはもう禁断の世界!!





ゾロゾロ出現するモンスター！

なんといっても、B級ホラーのノリを一貫して追求しているのがスゴイ。単にグチョグチョ怪物の大行進ではなく、シチュエーションの細部にまで凝りまくっている。不気味な館の中、いかにも「何か出てきそうな」森や沼、さらにはポルターガイストまで登場する。そしてプレイヤーの心理の裏をつく構成。予期せぬことが起こる。「これこそホラー」なのだ。

また、サウンドもゲームを不気味に盛り上げてくれているぞ。

血が飛び散るアクションが見もの！





ケリをいれろ



クリーンヒット

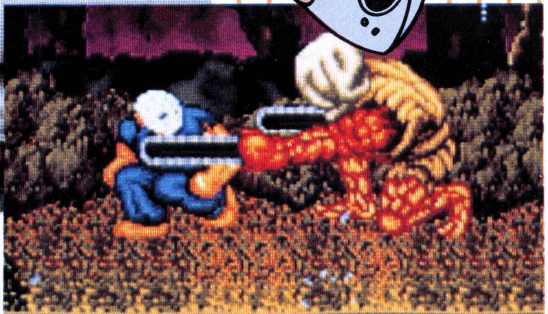
リアルな動きで迫るボスキャラも魅力！

戦慄

迫り来る謎の怪物



恐怖ピギーマン



各ステージのラストには、いろいろなボス敵が待ちかまえている。どいつも凶暴なヤツらばかりだから、気を抜くことはできない！「えーい、近づくんじゃねえ!!」とばかりに攻撃するしかないのだ。

モンスターを倒し、7つのステージを突破して、リックは館を脱出できるだろうか!?

写真はすべてアーケード版です

PRESENT

楽しかった夏休みも終わっちゃって、ガッカリしてるキミ。そんなユウウツな気分をブッ飛ばす、パワフルなプレゼントをとりそろえて、キミの応募を待ってるぞ!!

SOFT

長く遊べるソフトを3つ集めてみました。タップリ楽しんでね。

めぞん一刻

マイクロキャビン／発売中／¥5,900

5名



⬅あこがれの響子さんの、ナゾの写真を、みごと手に入れろ。

ブレイクイン

ナグザット／発売中／¥5,500

5名



⬅リアルでオシャレなビリヤードがバッチリ楽しめるぞ。

F-1ドリーム

NECアベニュー／発売中／¥5,400

5名



⬅街道レーサーから、F3、そしてF-1レーサーを目指せ。

GOODS

夏休みのイベント用のノベルティグッズ。もらえなかったキミ、必見!!

5名 ポーチ

ナムコ



⬅おでかけするのにちょっと便利なウエストポーチ。おまけにナムコのだもんね。

5名 サンバイザー

ヒューマン



⬆真夏の太陽のように真っ赤なサンバイザー。スポーツが大好きなキミにピッタリの、アウトドアグッズだよね!! まだまだ暑い日が続くから絶対必需品!!

5名 テレカ

クリーム



➡『ブルファイト リングの覇者』のテレホンカードだ。カッコイイぞ!!

福袋 5名

㊙PCエンジン



⬅夏のイベントで大好評だった㊙オリジナルグッズの福袋。いろいろ入っててオトクだよ!!

5名 ステッカー

日本テレネット



⬆大人気の『ヴァリスII』と新作『スーパーアルバトロス』が合体した、超豪華ステッカー!! これをもらって、友だちに差をつけちゃえ!

＊8月号の当選者発表はP.82にあります。

応募方法

プレゼントの希望者は、今月号に付いているハガキのアンケートに答え、このページの中でキミの希望するプレゼントを明記して、㊙PCエンジン編集部まで送ってね!! しめ切りは9月29日（当日消印有効）。切手も忘れずに貼ってね。



このアンケートへのお答え内容とプレゼントの当落とは全く関係ありません。正直に書いてネ!

 イラスト／杉山真理



NEW Soft TIMES

ニューソフトタイムス

夏休みが終わろうが、新作ソフトは今月も怒濤の快進撃なのである！

新作ソフト紹介の目次と、記事内容が制作進行上やむを得ず異なる場合がございます。ご了承ください。

イラスト／中沢数宣

カラフルタッチのシューティングゲームがいよいよ登場！

Mr.HELIの大冒険

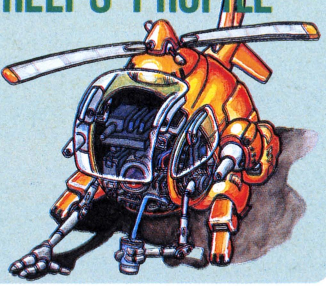


アイレム／11月発売予定／価格未定／STG

アーケード版の移植が続いているなか、いよいよ『Mr.HELIの大冒険』もついに完成。ゲームセンターでも、画面のきれいさ、キャラクターのかわいらしさ、音楽のコミカルさなどで人気があったことは記憶に新しいよね。でもカワイイ画面とはウラハラに、ゲームの内容はかなりハード。マニアックなキミでもかなり手ごたえを感じるはずだ。また、2種類の難易度設定もあるという親切さなので、マニアから初心者まで広く遊べるゲームになっているのだ！

侵略者マディに侵略されている星を救え！

Mr.HELI'S PROFILE



➡「マディ」を倒すために派遣されたMr.HELI。みかけはコミカルなのだが、やることはとってもハードなのだ。

宇宙の彼方のある星が、マッドサイエンティスト「マディ」とその手下たちによって征服されようとしていた。

地球が送りだしている宇宙パトロール隊は、この星のSOS信号をキャッチ、「マディ」を撃退すべくMr.HELIを緊急発進させた。はたして「マディ」とは……。

と、こんなストーリーで始まるこのゲーム、なんといってもウリは画面の鮮やかさにある。アーケード版をプレイした人がこのPCエンジン版を見たら、誰もが「ソックリ」と叫ぶことだろう。それくらい忠実に移植されているということなのだ。

またこのゲームには「ノーマルモード（ノーマル）」と「アーケードモード（ハード）」という2つのモードがあって、プレイヤーの腕前に合わせて選ぶことができるんだ。とりあえず初心者は、ノーマルモードを選ぶことをおススメするぞ。



⬅バリアを装備！ これで当分の間、激しい攻撃にも対処できるぞ。このバリアは敵に当たると減っていくので、長くもたせられるよう気をつけて！

➡ゲームを始めた直後なのにこの弾数。早めに敵を倒しておかないと、逃げ道を失ってしまうのだ。





⬅カタパルトから飛び出していくMr. HELI。行く手にはどんな敵が待ちかまえているのだろうか!? 多少の不安はあるが、とりあえず出発だ!!

アイテムを上手に買うことが、勝利への道なのだ！

この星でお金の役割をするのがクリスタルと呼ばれるもの。普段は岩の中に隠されているが、ミサイルなどで破壊することによって手に入れることができる。

それぞれのアイテムは、その値段までクリスタルが貯まると、プレートに色がつき触れるだけで買える。しかし、画面で見える部分よりプレートが後方にいってしまうと、もう戻れないのである程度計画性を持って行動することが大切だ。また、$100以上のクリスタルは地面にぶつかると$20のクリスタル4つにバラケてしまう。このバラケた後のクリスタルは、もとの金額より少なくなってしまってソンをするので、これまた注意が必要だ。なるべく下に落ちる前に拾うようにしようね。

あってウレシイお助けアイテム

ナマズ

⬇これを取ると、画面上の岩がすべて消え、隠れているクリスタルが飛び出す。急いでかき集めよう。



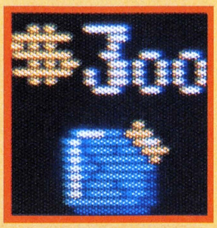
バリア

⬇自分のまわりにバリアをはることができる。少々高いが、初心者は買っておくと安心できる。



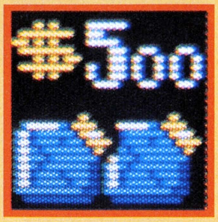
タンク1

➡体力を回復することができるアイテムがこのタンク。体力が半分以下になっていたら、補充しておこう。エネルギーゲージが3目盛り増えるぞ。



タンク2

➡めったに出てこないが、取ると体力が満タンになる。少々高額なので、瀕死の状態以外のときに使うとムダになってしまうこともしばしば。

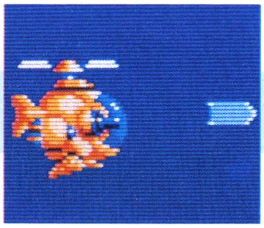


ドンドンお金をためて、ガンガンパワーアップしよう!!

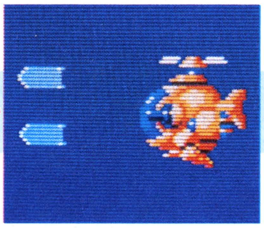
ショット



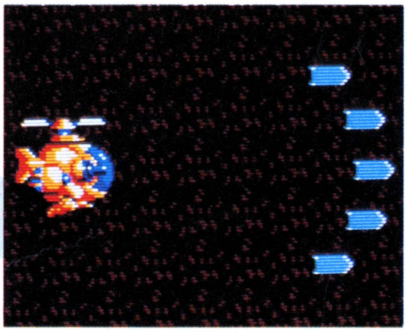
前方の敵を倒すのにはこのショットを使う。全部で3段階あって、最強になるとザコ程度ならほぼ一掃できるという、かなり強力な武器になるんだ。できるだけ大切に育てていきたいね。



⬅まずはノーマルショット。範囲も狭いし威力も弱い。



⬅2段階めはちょっと範囲が広くなるぞ。

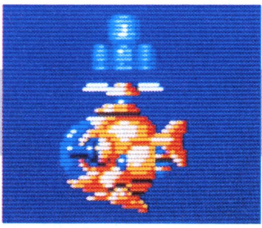


⬅ここまでになると、敵もガンガン倒せるのでとっても気持ちがいいのだ。

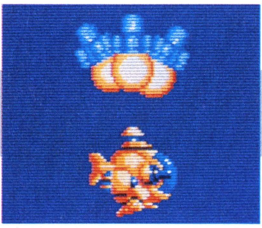
ミサイル



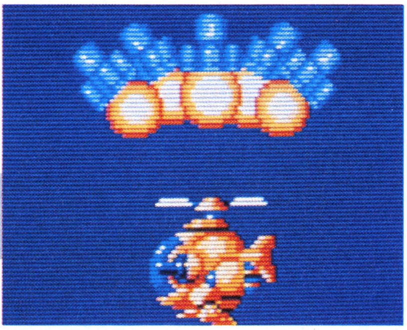
上方向の攻撃に向いているミサイルだけど、2段階以降からは誘導もできるようになる。最強になると、ショットの補助としても使えるようになるので、親玉までに最強になっておきたい。



⬅ノーマルミサイル。まっすぐ上にしか撃てないんだ。



⬅3発全部が誘導弾になるので、かなり便利だ。



⬅これは強力！岩もガンガン壊してくれるし、親玉にも効果的なのだ。

ボム



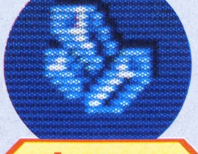
これを取ると、ボムを連続で落とすことができる。これがあると岩壊しも楽になるね。



⬅これを取ると一画面に撃てるボムの数が増えるぞ。便利。

クリスタル価格一覧表

➡クリスタルの最小単位。チリも積もればなんとやら……。



$20

➡地面に落ちると砕けてしまう。落ちる前に取るのがベスト。



$100

➡これは絶対取ろう。意外な所にあることが多いぞ。



$500

NEWSoft TIMES

全6STAGEのうち2STAGEを大紹介！

STAGE1 澄みきった空の青さが目にしみる

前半はコの字形をしたノーマルステージだ

スタート



ゲーム開始時は青空も見える空中戦。まずは装備固めに専念しておこう。岩などは確実に壊し、拾えるものはすべて拾っておきたい。でも、ザコなどがまわりに集まってきているときは、無理に取りにいかずに一掃してからゆっくり取りにいきたいね。

この部分には$500のクリスタルが隠れている。ザコが多いが確実に取っていこう。



⬆おっと、バリアが流れてきたぞ。お金がたまっていたらゼヒ欲しいね。

このあたりは岩が下から上に流れている（不思議な世界だ）。ときどき壊れる岩があり、中からクリスタルが出てきたりする。

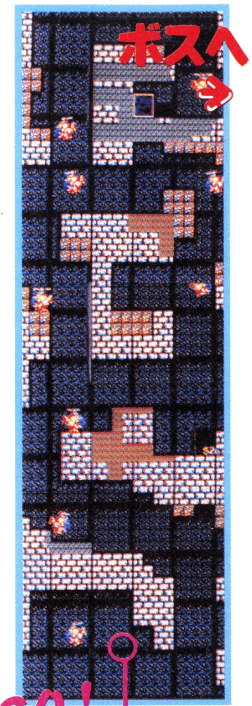


⬅中ボス・ビィーンバッグを倒すと、地下迷宮の後半ステージに行くことができる。





地下迷宮型の後半





➡最初は暗闇。どこかに突破口が!!

⬇この島にある砲台(!?)を壊すと、下から2つのショップが上がってくるのだ。ショップの内容はショットとタンクなので、装備のさみしい人は利用しよう。





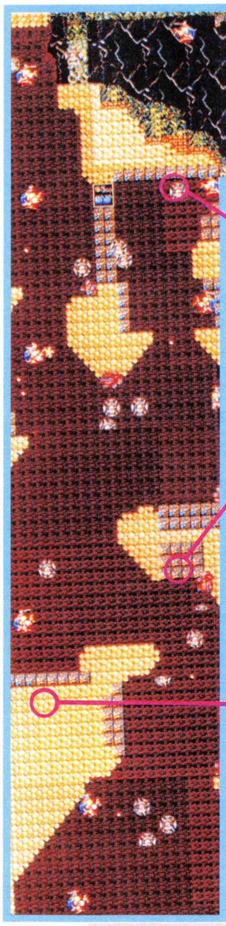
⬆画面の下にある岩の中には、$100のクリスタルがいくつも入っているんだ。壊さないようにすばやく取るのが望ましい。

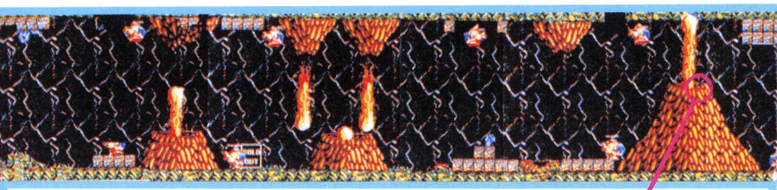
ステージボスはシュリンパス



➡弱点は中央の目玉。しかしまわりの攻撃が思いのほか強いので、よく見てよけないと痛いめをみてしまうのだ。

STAGE2 火山弾の降る危険地帯だ！







気をつけないと岩に潰されるぞ

この部分は、スクロールにはさまれて死んでしまう名所。無理をしないことも大切だけど、場所を覚えてしまうと、展開がスムーズになっていいぞ。

⬇上にある山を撃ち続けると、山の一部が落ちて下の火山をふさいでくれるんだ。でも一時的なものなので、さっさと通り抜けてしまおう。



火山の噴火に直撃すると一撃で死んでしまうのがつらい。炎の出方を見極め、タイミングをつかんでから通り抜けよう。



⬆中ボスのホーミングスター。5方向にホーミングミサイルを出してくるのだが、弾は壊せるのでこちらの装備しだいでは楽勝なのだ。



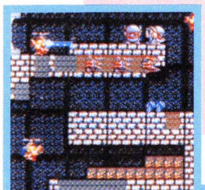
⬅ある場所を撃つと、このように突然大穴があく。中にはなんと$500のクリスタルが眠っていたのであった。そればかりに気をとられないで、出口を作っておくことも忘れずにね。

横に行ったり来たりしている岩のすき間にあるショップは取りづらいが、できるだけ逃さないようにしよう。

スタート

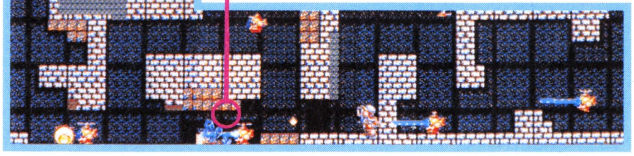
あやしげな洞窟から始まるステージ2。この面で注意したいのは、最初の強制スクロール。ここで岩にはさまれてしまうと、さすがのMr.HELIもつぶされてしまう。無理に取りにいってつぶされてしまわないように注意、注意。

敵がウジャウジャ出現する後半



➡穴を掘ってくる敵がウジャウジャいるので、ちょっとずつ確実に進んでいくと楽に進めるぞ。







STAGE2 ボス アーマミート

⬅グルグルと回りながら体当たりしてくる強敵。図体が大きいために、逃げる道が狭いので、こいつを誘導する方法をみつけよう。

Writer's Note

とにかく移植の完成度が高いというのが第一印象だ。画面といい敵といい、ほぼ完ぺきに移植されている。それに今回うれしいのがやはり難易度別にモードを作ってくれていること。これのおかげでこのゲームを楽しんでくれる人がより一層増えることと思う。

多様化していくゲーマー層を広くフォローしていくこのアイデア、ボクは評価したいな。

最近、良質の移植が多いので、アーケードゲームも多くやっているボクとしてはうれしい限り。PCエンジンを持っててよかったと、つくづく思う今日このごろです……。

（フェラーリ小西）



ネクロスの要塞

アスク講談社／発売日未定／価格未定／RPG

チョコのおまけで大人気の『ネクロスの要塞』が、RPGになってPCエンジンに登場。主人公の8勇者とモンスターたちが、アニメーションで戦闘をくりひろげるシネマティック・ウォー・シーンのほかいくつかの新システムを採用。まったく新しいタイプのRPGになっているのだ。

ネクラーガ復活を阻止するのだ！

悪の魔法使いネクロスは8人の勇者に倒され、世界に平和が戻った。しかし、それもつかの間、再び奇妙な事件が起こりはじめた。なんと、ネクロスの弟子たちが野望をうけついで活動を開始したのだ。さらに、彼らは邪神ネクラーガを復活させ、この世界を支配しようとしているらしい。はたして、8人の勇者たちは、この野望を阻止することができるのか!?



⬅各シナリオは、3人までのパーティを組んで事件のナゾに挑戦するのだ。

伝説の8勇者たち

マーシナリー



第1章の主人公。プレイボーイの遊び人で、酒代を返すため冒険に出る。

マージ



強力な魔法を使いこなす。病気を魔法で治すこともできる。

バーサーカー



力持ちの戦士。第3章では、行方不明になった彼を探すのが目的。

アマゾン



女性だけの種族の戦士。小さなドラゴンを飼っている。第6章の主役だ。

エルフ



森に住む妖精。第3章ではサムライとともにバーサーカーを探す。

ドワーフ



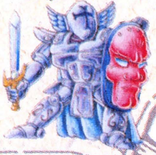
鉱山に住む小人。勇者のオノで、道をきりひらくことができる。

サムライ



剣術の名人で、数々の技を使う。第2章では、彼の裏切りのウワサが…。

ナイト

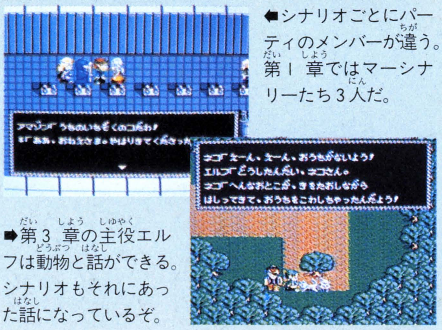


第1章では、敵のワナにかかり生死の間をさまよう。第2章の主役。

『ネクロスの要塞』はここが新しい

Point 1 シナリオはオムニバス形式

このゲームは、全部で6章のショートストーリーで構成されている。それぞれのシナリオを順にクリアしていくと、徐々に事件のカギに隠された秘密が明らかになる。シナリオごとに主人公が変わるのも楽しいぞ！

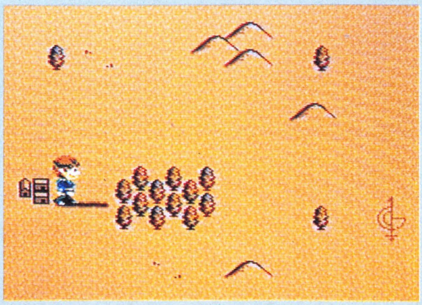


⬅シナリオごとにパーティのメンバーが違う。第1章ではマーシナリーたち3人だ。

➡第3章の主役エルフは動物と話ができる。シナリオもそれにあった話になっているぞ。

Point 2 全体マップ上を移動

このゲームには『ドラクエ』みたいな全体マップはなく、町や森のマップが独立して存在する。町と町の間の移動は、写真のような全体マップ上で行う。町で情報を聞いたりすれば、行ける場所がだんだん増えていく。



⬆最初のマップはこれ。だんだん行ける場所が増える。

おなじみのモンスターが続々登場するぞ

『ネクロスの要塞』には、チョコのおまけですっかりおなじみのモンスターたちがたくさん登場する。その上、オークがパワーアップしたレッドオーク、ドクアップラなどのニューモンスターも登場するから、よりたくさんのモンスターと遭遇するというわけだ。ここに紹介したのは、そのほんの一部。これらのモンスターたちとどんな戦闘がくりひろげられるのか楽しみだね。



▲アップラ　主に森の中に多く出現するモンスター。見てのとおりのリンゴの化け物で、他にドクアップラやアオアップラなどの仲間がいる。



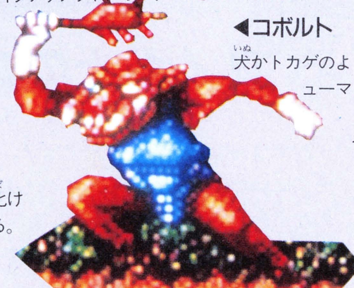
▶ミノタウル　牛の頭をした怪人。ものすごい怪力を持っている。町中に登場することもある。



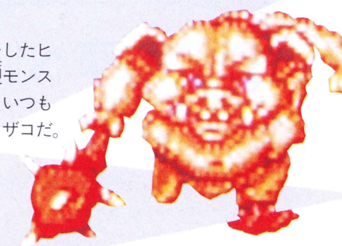
▲ビートム　森の中に登場。カブトムシの怪物なので、守備力が高い。レベルの低いうちは戦うべきじゃない。



◀ハーピー　人間の女性の顔をした鳥の化け物。ギリシャ神話にも出てくる。



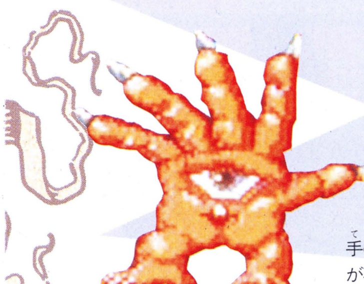
◀コボルト　犬かトカゲのような顔をしたヒューマノイド型モンスター。こいつもやっぱりザコだ。



▲オーク　RPGによく登場するモンスターで、典型的なヤラレキャラ。このゲームでも弱い。



◀シャドウ　影のようにまっ黒な姿をした不気味なモンスター。あまり関わりあいたくない。



◀ハンドラ　こちらは手だけのモンスター。手のひらにひとつだけついた目玉が不気味！



▼スピリット　今まで倒されたハーピーの怨念が実態となったモンスター。



▲フットラ　巨大な足のモンスター。ビョーンと飛んで襲ってくる。

Point 3 ビシバシ動く戦闘シーン

なんといっても、このゲームの目玉になるのが戦闘シーン。キャラクターが動くだけじゃなくて、背景も流れるように動くから、スピード感のある大迫力の戦闘シーンになるんだ。名づけて、シネマティック・ウォー・シーン。魔法や特殊攻撃の効果なんかも見ごたえがあるぞ。



➡マージの得意ワザは魔法。攻撃魔法や回復魔法などいろいろな魔法を使うことができる。使った魔法によってアニメパターンも変わるのだ。



⬅アマゾンは鉄球を武器にしている。大空高く跳びあがり、イッキに振り下ろす姿がカッコイイ。名シーンのひとつだ。

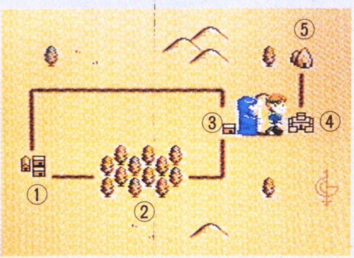


これがシネマティック・ウォー・シーンだ!!

⬅キャラだけでなく、いっしょに動くから迫力満点！背景も

第1章 真夜中の訪問者

これが第1章の全体マップ



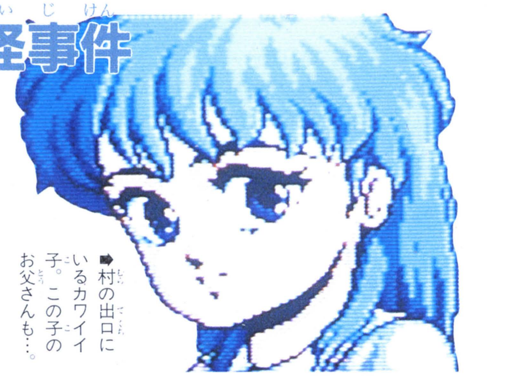
⬅①リオアウ村 ②フィポナの森 ③白馬亭 ④ナイトの町 ⑤マージのほこら ⑥伯爵の館はフィポナの森にある。

リオアウ村の怪事件

リオアウ村の村人が次々に消えるという怪事件が発生。村長に酒代を借りたマーシナリーは、事件を調べることにした。



➡酒代を払えなかったばかりに、とんでもない事件に巻き込まれてしまったぞ。トホホ……。



➡村の出口にいるカワイイ子。この子のお父さんも…。

まず白馬亭へ行ってみよう

リオアウ村の東にある白馬亭についたマーシナリーは、そこでシルヴィアというナゾの美女に出会う。彼女は、最近フィポナの森に怪物が現れるらしいと教えてくれる。



⬅この建物が白馬亭。実は、こんなところに村への近道があったなんて、こりゃヤラレタ！



➡ナニナニ……それじゃこのマーシナリー様がひとつ退治してみせましょう。うーん、キマッた！

フィポナの森の怪物を退治しろ

シルヴィアにいいとこを見せようとしたマーシナリーは、怪物退治に出かけた。ところが、そこにいたのは強敵サーベルタイガー。なんとか退治して白馬亭に帰りついたマーシナリーに、彼女は「ナイトの町で会いましょう」と言いのこし、去っていった。



⬅こいつが問題の化け物だな。よーし、やっつけてやる。



サーベルタイガー

⬅サーベルの使い手。ちりょう薬がないとつらい戦いになる。



⬇シルヴィアとは、ナイトの町で再会できるんだ。

第6章までの内容をちらっと教えちゃおう

第2章 サムライの裏切り？

病気が治って完全に元気になったナイトのもとに、“サムライが裏切った”という情報が入る。あのサムライが裏切るはずはないと思いながらもナイトは事の真相を確かめるために旅に出る。

サムライは、本当にネクロスと手をにぎってしまったのだろうか？ それとも……。



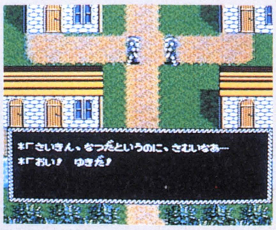
第3章 消えたバーサーカー

前の事件のことで、城に顔を出しにくいサムライは、エルフのもとに相談しに来ていた。そんなあるとき、タンキリエ王国からバーサーカーがいなくなったという話が……。彼を見つけ出せば、サムライも王国へ帰れるかもしれない。2人はバーサーカーを探す旅に出た。



第4章 凍りついた世界

ついにネクロス軍が本格的に活動を始め、夏だというのに、世界中が異常な寒さにおおわれてしまった。これは気象をつかさどるブリザラード王国に異変が起きたに違いない。異変の原因をつきとめるべく、ナイト、アマゾン、マージの3人はブリザラード王国へ向かう。



をドーンと紹介するぞ

ナイトの病気を治してやろう

ナイトの町は8勇者の1人、ナイトが治めている町だ。ところが、町はそのナイトが重病だというウワサでもちきり……。「そんなバカな……」と思いつつナイトを訪ねてみると、ナイトはウワサどおりの哀れな姿になっていた。どうも、この病気は、マージの魔法でもなければ治すことはできないらしい。そこでマーシナリーは、北にあるほこらまでマージを訪ねることになったのだが、マージの姿はどこにも見あたらなかった。



⬅熱にうなされているなんて、いつものナイトじゃないみたい。



➡そうか、マージの魔法なら治すことができるんだな。

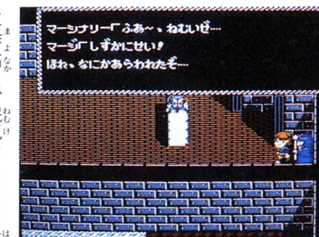
深夜に訪れた者は…

あいにくマージはほこらを留守にしていたが、置き手紙に書かれていた場所でなんとかマージに会うことができた。こうしてマージを仲間にしたマーシナリーは、ナイトの病気を治してやることができたんだ。しかし、このナイトの病気は、何物かの陰謀である可能性が高い。そこで、マージとマーシナリーは夜中に見張りをすることになる。

2人が、そこで見る光景は？　誰がこの事件のカギをにぎっているのだろうか？



⬅よし、これでナイトの病気は治ったぞ！



➡真夜中に、眠気をこらえて張り込む2人の見たものは…!?

敵の待つ伯爵の館へ

この事件のカゲで伯爵と呼ばれる人物が糸をひいていることを知ったマーシナリーは、さっそく伯爵の館へと向かった。そして、そこでマーシナリーを待っていたのは、伯爵ことバンパイアとネクロスの7人の弟子の1人、メカロスだったのだ。メカロスを倒し、さらわれたリオアウ村の人々を救い出すのだ。



➡館の中には、ゾンボーグやレッドオークなどの強敵がたくさんいるぞ。



➡伯爵というのは、バンパイアのことだったのか。こいつは手強いぞ。



⬆館の地下には、バンパイアを操っていたメカロスがいる。



メカロス

⬅ネクロスの7人の弟子の1人で、その名のとおり、メカやコンピュータを操るのが得意。もちろん魔法も使えるぞ。

全6章のシナリオから なる壮大なストーリー

第5章 仲間を救出せよ!!

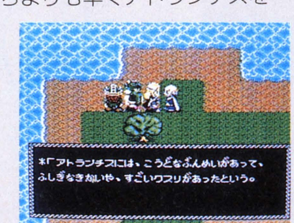
世界中を襲った寒さは、未だにその猛威をふるっていた。そこで、サムライ、エルフ、マーシナリーの3人が、再びブリザラード王国へと向かうことになった。ブリザラード王国についた3人は、そこで驚くべき事実を知る。

この章では、ブリザラード女王の娘を捜し出すことが目的になるぞ。



第6章 幻の大陸を探せ

ネクロスの一味は、伝説の大陸アトランチスの技術を悪用し、世界を支配しようとしているらしい。そんなことになったら大変なことになってしまう。アマゾン、ドワーフ、バーサーカーの3人はネクロスたちよりも早くアトランチスを発見し、ネクロスの野望を打ち砕けるか？　アトランチスは実在するのか!?



Writer's Note

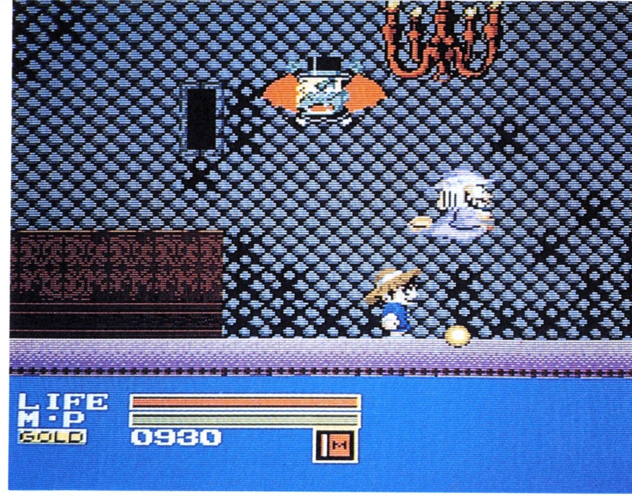
チョコのおまけですっかり大人気の『ネクロスの要塞』だけに、ファンなら思わず期待してしまうよね。この『ネクロスの要塞』は、そんなファンの期待を裏切らないような工夫がしてあるんだよね。まずグラフィックなんだけど、オリジナルの雰囲気を壊さないようにしながら、PCエンジン用にグレードアップしてある。その他、こったシナリオや大迫力の戦闘シーンなどの見どころもイッパイ！　『ネクロスの要塞』ファンならば、きっと楽しめると思うよ。

（オタピー大竹）

宮下あきらのコミックワールド

竜の子ファイター

トンキンハウス
10月発売予定
¥5,600
ACT



漫画界の超人気者、宮下あきら氏の世界をそのまんまゲームにしちゃったような、ウルトラゆかいなアクションゲームが登場するぞ！ やりを携えた学ラン姿の主人公が、4つの宮下漫画ワールドを舞台に大冒険を繰り広げるのだ。はたしてキミは、バラバラに散らばった竜の子を集められるか!? これは、宮下ファンならずとも一見の価値アリだゾ。

▶竜の子を集めて現実世界へカム・バック

このゲームの主人公は、宮下漫画の大ファン。ある日本屋さんでみつけた最新作「宮下あきらの竜の子ファイター」を手にとって立ち読みしているうちに、突然この漫画の世界に引きずり込まれてしまう。再び現実の世界へ帰るには、未完成のこの漫画のストーリーを完成させるしかない。そこで主人公は漫画の竜の子ファイターになり変わり、世界各地に散らばる伝説の"竜の子"を集める冒険の旅に出るのだ。しかし、旅は前途多難。なにしろすべてを集めるとどんな願いもかなうという"竜の子"だけに、世界中のモンスターたちが宝物にしていて、決して手放そうとはしないのだ。悪意に満ちたこれらのモンスターたちから"竜の子"を奪うには、実力行使あるのみ。現実世界へ帰るのが先か、はたまたモンスターの餌食になるのが先か。運命をかけた戦いが今、始まろうとしている！



⬅宮下先生に頼まれて断ったんじゃ、男がすたるってもの。

ユカイな宮下キャラがぞくぞく登場



竜の子ファイター（主人公）



いわずと知れた、このゲームの主人公。学ラン麦わら帽子なんて、今時ちょっと珍しい格好をしているのが特徴だ(!?)。やりを振り回して戦う姿は、もうまんま宮下氏の漫画という感じだね。ちなみにボスとの対決時だけは、右下の写真のようなシリアスなキャラに変身するぞ。

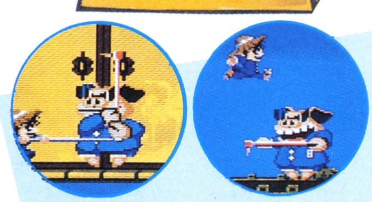
銀閣



将棋のコマをバラまいてくる、変なヤツ。自らも剣を携えていて一見強そうだが、肉弾戦になると意外なほど弱っちい。ずるいけど実力はないという、よくいるタイプだね。



ちょはっかい



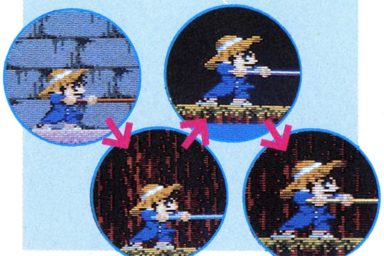


サングラスをかけているんだけど、しっかり胸につけた名札がカワイイ。ドスをきかせ、ツッパリを気取っているんだろうけどね。でも意外や意外、ゲーム中のコイツの役回りは中ボスなのだ。

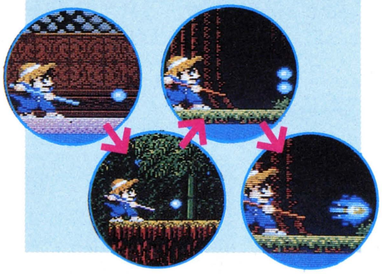
▶戦いに役立つアイテムいろいろ

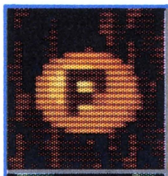
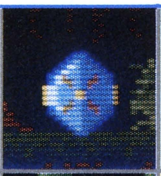
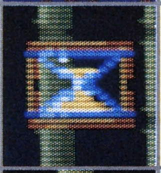
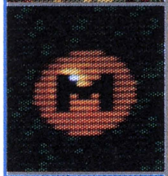
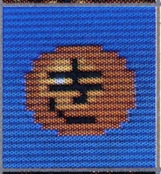
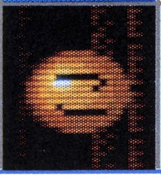
竜の子ファイターの武器は、やりとマジックの２種類。でも、敵を倒して出現するアイテムを取るとさまざまな効果が得られ、戦いをグンと有利に進められるようになるぞ。

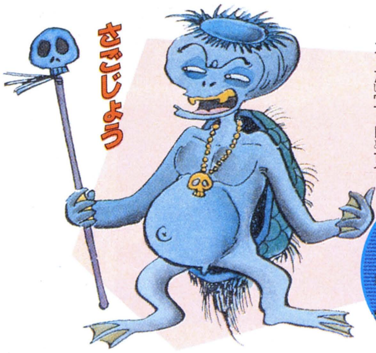
Ⓟパワー４段階



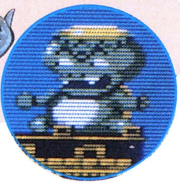
Ⓜマジック４段階



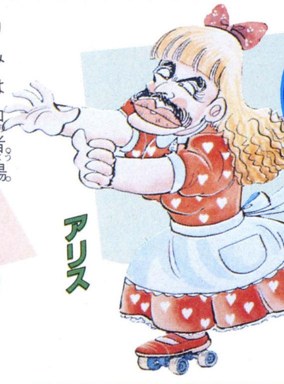
	**パワー（赤）** このアイテムを取ると、やりの攻撃力を１ランクずつ、最高４段階までパワーアップする。固い敵と戦う時には、必要不可欠だ。		**シールド** 竜の子ファイターが一定時間半透明になり、その間は敵の攻撃を受けてもダメージをくらわなくなる。いわゆる無敵ってやつだね。
	**パワー（緑）** 最大ライフ値を５段階までアップさせる。RPGでいうところの最大HPの増加、つまりレベルアップみたいなものだ。		**タイム** 敵の動きを一定時間停止させる。ただし停止している敵に接触してもダメージは受けるから、進路上に敵がいる場合には要注意。
	**マジック（赤）** マジックによる攻撃力を、最高４段階までアップさせる。どのようにパワーアップするのかは、左の写真を参考にしてね。		**友情** 雲に乗った２人組の応援団が出現して、画面中の敵を蹴散らしてくれる。ただし、こいつらも一定時間が過ぎると消えてしまう。
	**マジック（緑）** ＭＰの最大値を増加させる。これによってＭＰをフル回復した後のマジックを使える回数が増えるというわけだ。		**気力** ライフ値およびＭＰをフル回復させる。めったに出現しないけど、対ボス戦の直前などに出たら一気に形勢を逆転できてしまうぞ。
	**ポーション** ライフ値を一定量回復させる。わりと頻繁に出現するけど、いちどに回復できる量は限られているからあまり頼りすぎてはダメ。		**根性** 取った時点の画面に表示されているすべての敵キャラを消し去る。敵をギリギリまで引きつけてから使うのがベターだ。



さごじょう



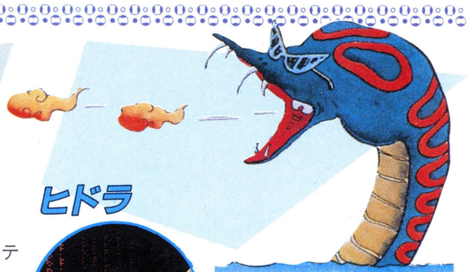
イラストではガリガリの体でミイラみたいだけど、実際は写真のようにコロコロしたひょうきん者。東洋ステージに登場。



アリス



西洋ステージのボス。ヒゲさえ剃っておけば、ただのブス女ですまされたんだろうにねえ。



ヒドラ



足場の悪い水際で突進してくるこわいヤツ。それにしても、水中でサングラスをかけてるヤツも珍しい。

ロック





その名の通りごつごつとしたいかつい体の持ち主。でも顔は何だかニヤけちゃってる しまらないヤツだ。

その他のキャラもみ〜んなユカイ



トランプキング



魔女魔女



牛魔王



赤鬼

4つのコミックワールドで大あばれ

このゲームは、大きく4つのステージから構成されていて、それぞれのステージには、町並みステージと3つのメインステージ、そしてボスステージが含まれている。さらにこれらの全ステージをクリアした後にも、謎のステージが用意されているのだが、今のところはまだまだ秘密。まず今回は、右ページの4つのステージだけを紹介しておこう。

4つのステージにはそれぞれ東洋、西欧、東欧、そして日本という名がつけられている。もちろんこれらの名前はダテじゃなく、それぞれのステージがその名にふさわしい特色を持っているのだ。登場する敵や背景などで4つの世界を表現し、プレイヤーを世界旅行気分にさせちゃうなんて、ニクイぜ宮下先生！

ステージの進み方

町並みステージ

4つのステージはみな、この町並みステージから始まる。ここには敵は出現せず、プレイヤーがするべきことは、戦いにそなえての下準備。3つの建物に入って各ステージの情報入手、武器の交換、そしてライフ値とMPの回復をするのだ。戦いの前に休んでおくことは、戦士の大切な仕事っていうからね。

〈宮下家〉

宮下先生のお家だ。ここでは情報と、ステージに合った武器(下の写真)の入手が可能だぞ。



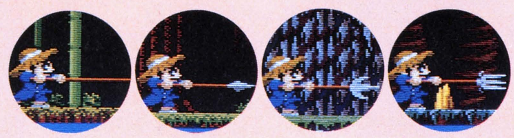


〈病院〉

お金を持っていけば、ライフ値を回復させてもらえるトコロだ。



〈魔法屋さん〉



病院と同じく、お金を払うことで、消費したMPを回復できる。

メインステージ

対中ボス戦

ここからが、いよいよ戦場だ。敵がウジャウジャ出現するトリッキーな3つのメインステージをクリアして、3つめのステージの最後に控えた中ボスとの戦いに挑もう。上に乗ると落下する床、1キャラ分の足場、地中から突然出現する敵など、竜の子ファイターの行く手には多くの難関が待ち受けてるぞ。

中ボス戦までの道中は、右の写真以外にもさまざまなトラップが待っている。ジャンプのタイミングが命だ！





中ボス戦

中ボスに勝つと、空からカギが降ってくる。これを取ると、主人公はリアル型に変身するのだ。



ボスステージ

いよいよワールドの締めくくりの、対ボス戦だ。2等身から8等身に変身した竜の子ファイターは、その分当たり判定も大きくなっていて、今まで以上に注意深い操作が要求される。"竜の子"は、それぞれのボスキャラが持っているから、逃げることはできない。壮絶なバトルが展開されるぞ。

➡ボスとの対決は一対一。どちらかが倒れるまで戦うのだ。





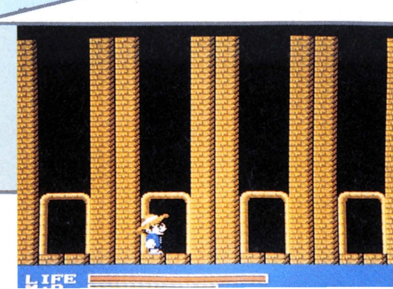


⬆死闘にケリがついた！　これでもう次のステージまで、やられる心配はないぞ。

⬅これが竜の子だ！　ボスキャラ1人につき、1個ずつの竜の子を隠し持ってるぞ。

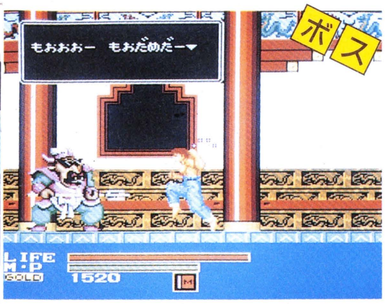
ステージ選択

ボスを倒して"竜の子"を手に入れると、画面は切りかわって、ステージ選択のシーンになる。ここの4つの入口のどれに入るかで、次にプレイするステージが決定されるのだ。ただし、どの入口がどこへつながっているかは、入ってみてのお楽しみだ。



東洋・神秘ステージ

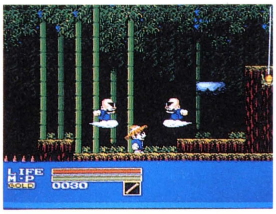
ゲームは、このステージから始まる。つまり、どんなに下手っぴなプレイヤーでも、このステージだけは体験できるというワケだ。ここにはそれほど難しい地帯があるわけじゃないから、練習しだいでは、誰でもクリアできると思うけどね。でも、やっぱり油断は禁物。ボスの牛魔王は、他のボスに匹敵する強さの持ち主だ。



⬅断末魔のシャレを残し消えていく牛魔王。これで東洋ステージクリアだ。



⬆2人がかりで襲いかかる金閣。こんな時に、アイテムがあったらねぇ。



⬆これがウワサの応援団！　竜の子ファイターよりも強いんだから。



⬅万里の長城みたいなステージ。背景にも工夫がこらされている。

西欧・魔法ステージ

森、川、そして氷河から構成されるこのステージのいちばんの難関は、何といっても川だ。動く床や1キャラ分の足場を、下の川に落ちないようにジャンプをしながら進まなければならない。しかも川の中にはヒドラがひそんでいて、ビシバシ弾をはいてくるから大変！　ここで修業すれば、ボスのアリスがかわいく見えるぞ。



➡地面がツルツルの氷河ステージ。指先に力が入りそう！



⬆こんな所、どうやって渡ればいいの!?　かんべんしてくださいよ。

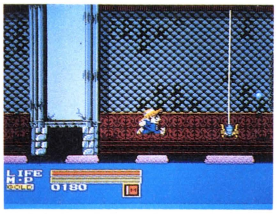




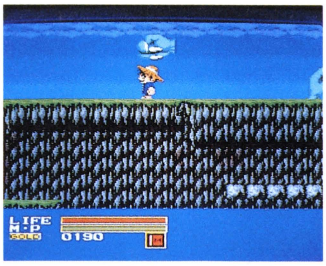
⬆気色ワリー！　ボスのくせにふざけたこいつは、アリスちゃん。

東欧・オカルトステージ

“東欧”と“オカルト”といえば古城というわけで、ここの3つのメインステージはすべて古ぼけた城が舞台になっている。登場する敵キャラも、この舞台にピッタリの不気味なヤツばかりだ。中でも、ボスのミイラ男はものすごく不気味で、手首を飛ばして攻撃する姿は、まさに悪夢。ここでは勇気も大切な戦力というワケだ。



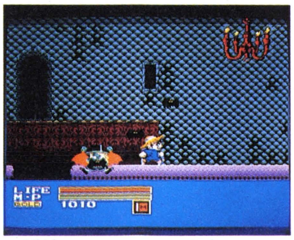
⬆不気味な背景を見ているヒマもない！　前だけを見て進むんだよ。



⬅わぁ！　指が3本の青白い手首だけ……。ゾンビとはよくいった。



⬅ボスのミイラ男だ。こいつには冗談が通じそうにないなぁ。



⬆古城にいちばんよく似合うといえば、やっぱり、ドラキュラだよね。

日本・妖怪ステージ

日本のモンスターの代表選手といえば、やっぱり妖怪。ここでは誰でも知ってる鬼をはじめ、いろいろな妖怪たちが登場するぞ。そしてステージの舞台も、風穴などの日本的なものばかり。でも、そのどれもが古風な日本らしさという感じだから、ボクらには新鮮でもあるのだ。ボスの将門は、さすがに恐ろしいけどね。



⬅風穴ステージ。ほら、富士にあるというアレよアレ。



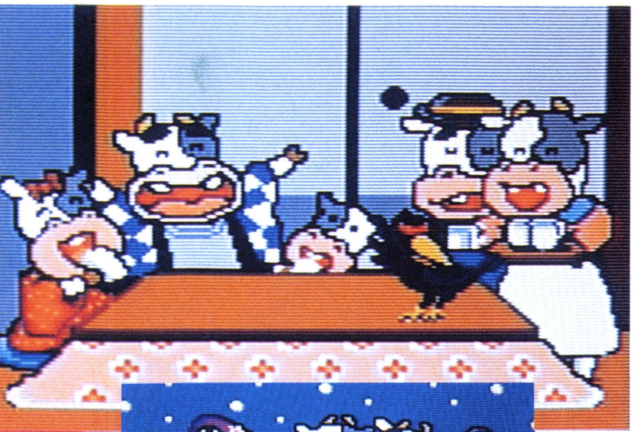
⬅同じ城でも、東欧のとは全然違う。純和風建築物だな。

⬇4人のボスの中で、いちばんデカくて強いのが将門。首の下でジッとしている体が笑えるけど、やっぱりこわい。



Writer's Note

宮下漫画の身上は、根性と友情(だと思う)。このゲームの中にもそのものズバリのアイテムが登場したりして、どっぷり宮下気分に浸れるのだ。でも、ゲームとしては難しすぎ。宮下先生、これじゃあ本当にフンドシ締めなきゃならないっすよ、オス。　（うどん工藤）

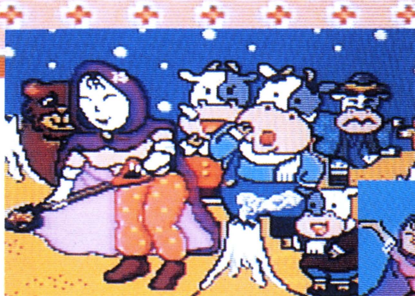


戦略ファームシミュレーションなのね

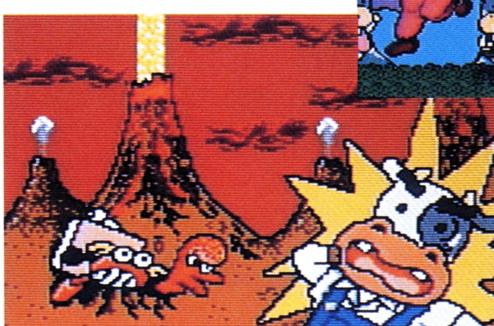
大地くんクライシス

サリオ／11月10日発売／¥6,400／SLG

しばれるモーモーランドに火山ができた。「あったこーなって、こりゃ、ええわ」と思ってたら、なーんと大変、魔女のワナだった。ほんとうの豊かな大地をつくるため、火口からつぎつぎ現れる敵を倒しつつ、緑を育てるのだ！









緑を育てるって、なんて大変なの!?

このゲーム、ジャンルはいったいなんだろう？　アクティブ・シミュレーションとでも呼べばいいのかな？　黙って見てると、どんどん時がたつ。始まりは4月。まずは畑にする部分の灰かきをして、トマトの苗を植え、敵を追っぱらってると、すぐに5月、6月。おーっと、トマトが実り始めたぞ……早く取り入れしないと腐っちゃう、とあわててパタパタ……。おお、そうだ、市場はいつも開いてるわけじゃないんだよな、市場が開いてるうちに売りに行かなきゃー。といった調子で、じつに忙しい。一見のどかなゲームに見えるけど、いざ始めるとなかなかしんどいよ。のんきに見えるお百姓さんの大変さが、つくづく身にしみる。

このゲーム、操作性はなかなかグッド。わかりやすくて、カンタン。だけど、アイテムやマップも多いから、やりこむほどに奥が深く、ながーく楽しめる新型シミュレーションなのだ。

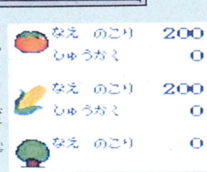
コマンドはアイコンでカンタン選択！

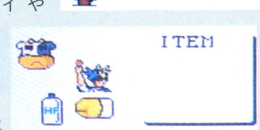
ボタンひとつで、サッとウインドウがオープン。すべてのコマンドがイラスト表示されているアイコン方式でわかりやすいよ。

やり始めは、おおまかにやるべき行動を決めて、主人公の大地くんだけを動かしていても、OK！　味方はあるていどまでは自分で判断して動いてくれるんだ。慣れてきたら、コマンドをフル活用して、より細かく命令を出していこう。いろいろ便利なコマンドも揃っているから、ちゃんと内容をつかんでおこうね。

CHECK

持ってる苗の数や自分と仲間のステイタスがチェックできる。ときどき調べて、買い物や休憩をしようね。



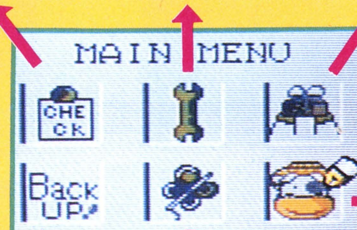


USE

アイテムを使うコマンド。誰が、なにを使うのか、ウインドウのアイコンで選べる。

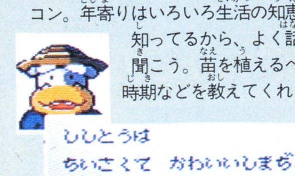
PRESENT

アイテムを渡すコマンド。持てるアイテムはひとり4つまでだから、みんなに渡して、持ち物を分担しよう。



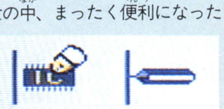
ADVICE

ほっかいどうじいちゃんの顔のアイコン。年寄りはいろいろ生活の知恵を知ってるから、よく話を聞こう。苗を植えるべき時期などを教えてくれる。



BACK UP

このソフトはなんと「天の声2」に対応してるのだ。世の中、まったく便利になったねー。もっちろん、パスワードでもOK！



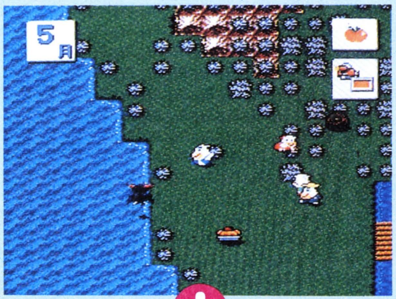
COMMAND

このアイコンを選ぶと、ウインドウが開き、みんなの顔が出てくる。ひとりひとり別々でも、全員まとめてでも命令が出せる。休憩、灰かき、戦闘、大地くんのガードのほか, それぞれの判断に任せる自動コマンドもある。



これがキミのやるべきお仕事よん





火山灰を片づけ、

灰があっては、野菜の苗を植えても腐ってしまう。しかもほっとくと、どんどん増え、まわりにまで灰を散らす、やっかいもの。最初は畑分だけ片づけて。



野菜を育て、

苗を植えるにはそれぞれ時期がある。その月を逃さないように気をつけて。海の近くや灰の近くだと腐りやすいぞ。実が大きく育ったら、取り入れだ。



市場で売り買いし、

収穫したら、早めに売りに行こう。長く持ち歩いていると、腐って数が減るよ。お金が増えたら、買いたいものがいーっぱい。店はみんなのぞいてみよう。



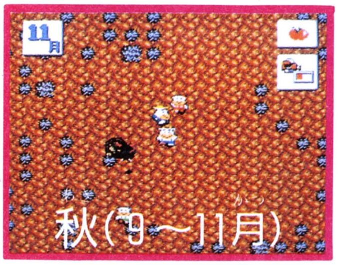
ときどき敵を追っぱらい、

にっくき敵を畑に近づけないように、気をつけよう。灰をばらまかれたら、せっかくの作物がダメになって、苦労が水の泡だもん。



木で大地を満たすのじゃ。

各面の目標は、島の70%を木で満たすこと。大きくなると、まわりにも木の種をばらまいて、勝手にどんどん増えていってくれるのだ。



大地くん



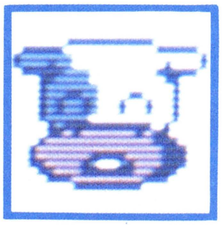
➡主人公なのだ。とってもしんぼう強くて、力強いおとうちゃん。敵がいくら来ても粘り続けるのだぞ。

ほっかいどうじいちゃん



➡賢いお年寄り。でも、戦うことはできない。戦闘の時はケガしないように気をつけてあげよう。

おおぞら



➡大地くんの息子だよーん。ちっちゃいくせして、なかなかガンバルマンで、ほんと、よいこ、よいこ。

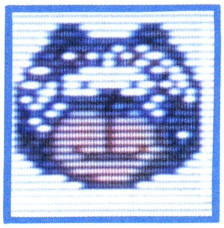
まりも



➡とってもかわいい、大地くんの娘。女の子なのに、戦いでもがんばってくれるのが、たのもしいね。



いのくまだいじろう



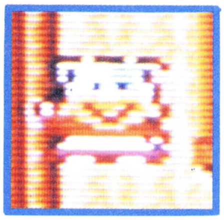
➡お友だちのクマさん。力の強さはいっちばーん！それだけに彼にケガされると、とってもつらいのだ。

からすのALICE



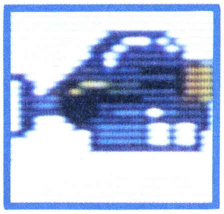
➡この子の役割は偵察。月が変わると、カーカーと鳴いて、知らせてくれるのがなかなか助かるのだ。

すずらんママ

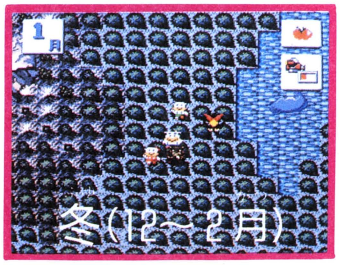


➡大地くんの大事なおくさん。ゲーム中は、家に帰らないと会えないのが残念。ケガ人の看病もしてくれる。

ガイガー号



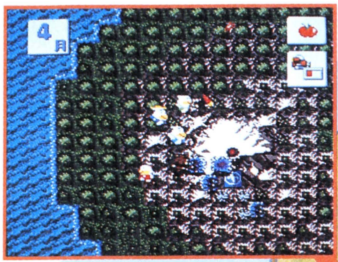
➡灰を片づけたり、広がった水路を埋めたりできる便利な機械。敵に壊されないように気をつけてね。



第1面のしし島マップを全公開！



プルトン族が出現してくる火山



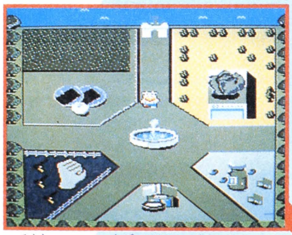
⬆敵はこの火口から出てくる。余裕がある時はここで待ちかまえ、灰を散らされないうちに倒そう。

敵だ！



⬆戦う時は1匹をみんなで囲んで袋だたきに。逆に囲まれると大ケガするぞ。

いろいろ買える市場



⬆港にある。市場が開く月は船の汽笛が聞こえる。休みの時は灰色だよ。

注意！水路ははん濫する!!



⬅池などの隣に穴を掘ると、水路がつくれるが、勝手に広がるからご用心。

しし島名物モッシー



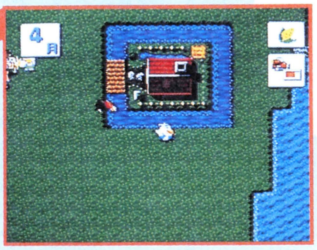
⬆あいきょうある恐竜。ガイガー号で頭上へ飛べばエサもあげられる。

プルトンキャンデーで敵をおびき寄せよう



⬆畑に近寄らせないために、手前のほうに置いておくと便利。

安心のわが家



⬆疲れてきたら、ここで休もう。ケガ人は治った頃を見はからって迎えに行こう。

畑はこのあたりに！



⬅家の下は、火山からも遠いし、市場も近くて、畑をつくるのに最適な場所だ。

マップ／杉山真理

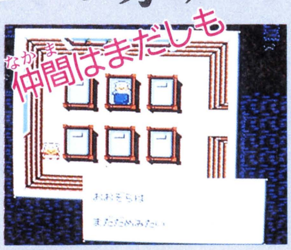
細かいポイントにも目を配ろう！

どんなものにもコツがあるもんだ。このゲームのポイントは、まず、季節。それぞれの月にやるべきことをきっちりつかむことが大切。春から秋にかけては、農業と商売。冬は、ガイガー号で遠くのほうの灰まで片づけ、木を植えよう。成長した木に囲まれれば灰は消えるから、森ができれば、その土地はもう安心。

アイテムの活用も大切。アイテムの種類はけっこう多い。店でアイテムを見ている時にセレクトボタンを押せば、どういうアイテムか教えてくれるよ。いろいろ試してみて、賢い使い方を見つけよう。

戦闘の時は、仲間がケガしないように誰がどこで戦っているか、しっかり目を配るべし。ひとりがケガすると、戦力が落ちて、つぎつぎケガ人が出て、やっかいだぞ。

ケガすると、イタタ‥‥





死ぬことはないけど、ケガはする。仲間の場合は回復するまで家でお休み。大地くんがケガすると、お金も減るし、かなりやっかい。

アイテムをうまく使え！

プレゼント

モッシーや仲間への贈り物が売ってるんだ。お金に余裕ができたら、買って使ってみよう。



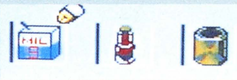
野菜の売買

ここで収穫を売る。買いたい物は多いだろうけど、野菜の苗を欠かすと困ることになるよ。



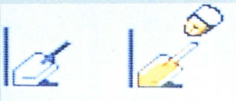
薬

ＨＰ回復や筋力増大の薬のほか、敵を引き寄せるプルトンキャンデーなども売っている。



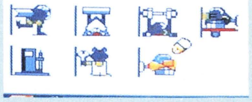
武器

しし島で売っている武器は、スコップ。落し穴をつくったり、水路をつくったりできるんだ。



ガイガー号メンテナンス

新しいガイガー号やガソリン、オプションなどを売っているほか、修理もしてくれる。

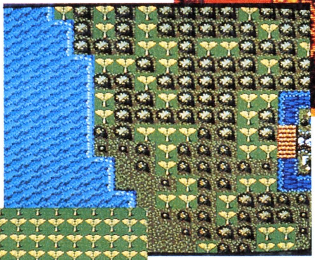


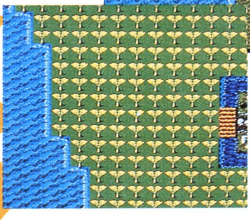
そして、しし島は救われた!!

大地くんは一生懸命に野菜を育ててはお金をつくり、木の苗を買い、島中に植えていった。気がつくと、いつのまにか、なにもしなくてもどんどん森が広がっていくようになった。あー、気持ちいいなーって眺めていたら、突然、画面がチェーンジッ！ そうか、目標を達成したんだ。そして……敵が現れた。うーむ、こんなタコヤローが、この島での敵のボスだったのかー。飛び回り、殴りに殴って、エイ、エイ、エイヤー！ やったぜー！ 敵をたおしたぞ。

再び、画面が変わる。ウワー、緑が島中に広がっていくぞ。カイカーン！ もう、しし島は大丈夫。大地くんは見事、この島を救ったのであーる。バンザーイ！



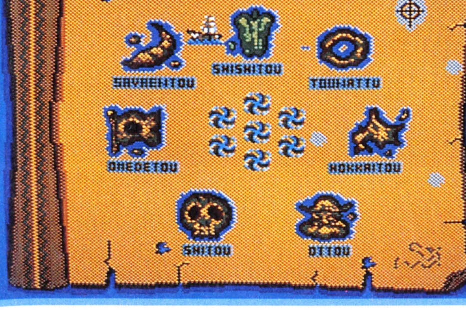




⬆緑がつぎつぎ芽生えていく。なんてステキな風景だろう。

⬅島中が緑。緑は平和の象徴なんだね。

そして、次の島へ





しし島だけ助けても使命は終わらないぞ。モーモーワールドには全部で島が７つ。さらに最後に敵の……。

Writer's Note

シミュレーションっていうと、どうも戦争ものが主流。もっといろいろできそうなものなのに、と思ってたら、このゲームに出会ったわけ。でも、平和を愛する（単に武器が覚えられないって噂もあるが）わたしとしては、緑を増やすのが目的の、このゲームはなかなか気に入ってしまった。覚えなきゃいけないデータもないし、コマンドも少ないから、誰でも気楽に始められる。ただ、それだけにあきっぽい人にはちょっと向かないかもね。特に２面以降はマップが広くて根性がいるよ。 （ケイちゃん）

手に汗にじむバトルレース

パワードリフト

アスミック／12月発売予定／価格未定／SPG



大人気体感ゲーム『パワードリフト』がPCエンジンに移植されるということは前々からお知らせしているけど、その進行状況が非常に好調のようだ。画面写真を見てもらえばそれがヒシヒシと伝わってくるぞ！

体感ゲームの迫力をPCエンジンに

『パワードリフト』といったら、アップダウンはもちろんのこと、ジャンプ台まで出てきてしまったバギーレースゲーム。まるでジェットコースターにでも乗っているような錯覚におちいってしまう画面の動きの強烈さは、まだまだ実感として残っている人も多いんじゃないかな？　そんなとてつもないゲームがPCエンジンに移植されてしまうのだから、これはだまってはいられないね。

しかしいくらPCエンジンとはいえ、アーケード版ソックリそのまま、というわけにはいかないので、コースが少ないとか画面レイアウトが多少アレンジされているところがある。でも、アーケード版と比べてもあまり見劣りしないほど、この『パワードリフト』の移植完成度は、かなり高くなりそうだぞ!!



⬆各車一斉にスタート！　ハンドルを握る手に力がこもる。



⬅こちらは別の面のスタート風景。背景が違うだけで雰囲気もガラリ。

キャラを選んで



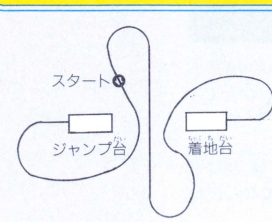
⬆12人の中からキャラクターを選ぶことができるのだ。

『パワードリフト』のもうひとつの魅力は、多彩なキャラクターにある。全米から集まった12人のバギー野郎の中から搭乗者を1人選べる。これがまたどれもひとクセありそうな人物ばかりなので、誰を選んでもバッチリ感情移入できるのだ。ちなみにゲーセンではエミリーが圧倒的に使われていた。失敗してジェロニモというパターンも多かったが……。

起伏の激しいコースが待っている

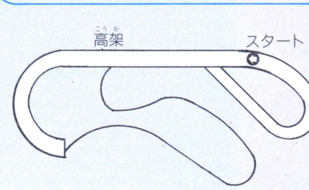
PCエンジン版で使われるコースは9コース＋α。順番こそ違うが、どれもアーケード版で使われていたものだ。ゲーセンのテクニックが使えるか!?

Aコース



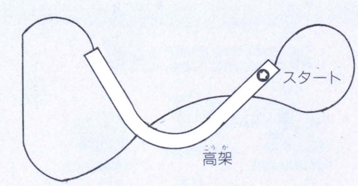
まるで4つ葉のクローバーを型どったようなコース。4か所のヘアピンカーブと1つのジャンプ台はプレイヤーを苦しめるのに十分。覚えにくいコースではあるが、そのぶん白熱した展開が期待できそうだ。

Bコース



高架を下りた後の2つのヘアピンがネック。そのうち1つはかなりカーブが厳しいので、十分減速するように。また登りながらのヘアピンが1か所あるので落ちないように注意していこう。

Cコース



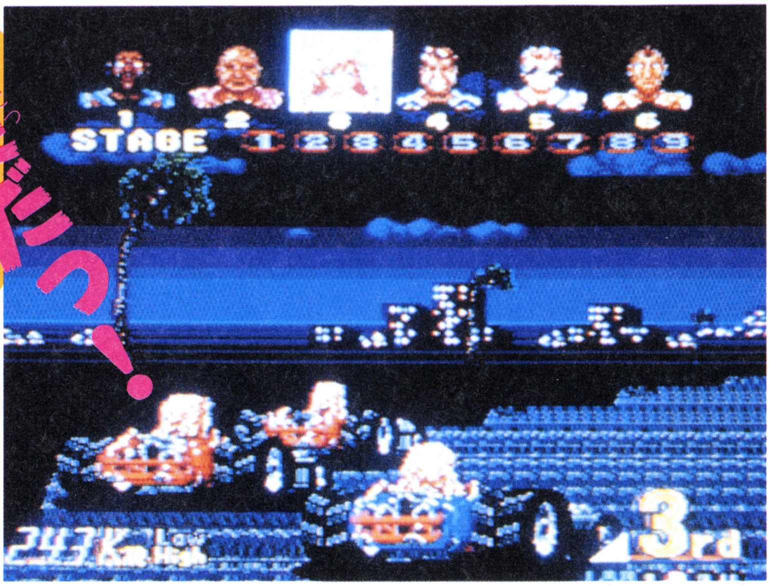
全体的になだらかなコース。これといったヘアピンもないので、敵車さえ注意しておけばあまり難しくない。ただし高架中のカーブは思ったより難しい。とくに周回遅れの車がいたら用心しよう。

激しいバトルのレースを走り抜け

このゲームで次の面に進むためには、3位以内に入賞すればいい……と口ではカンタンに言えるけど、実際はなかなか難しい。なんてったって高架に登っちゃったり、ジャンプしちゃったりするんだから、落ちたりするとタイムロスは大きい。

だからあらかじめコースの形を覚えておき、「次はカーブだ」とか「おっと、ジャンプ台があるぞ」などと反射的に思い浮かべられるようにしないと展開はかなりつらいぞ。

激突だっ！



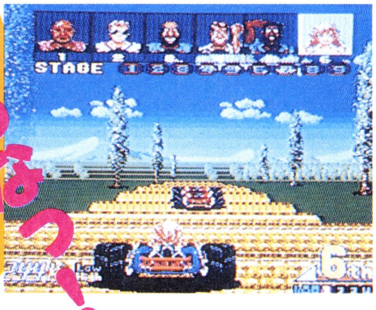
➡あぶねーな、この野郎！ しかし相手も真剣なのだ。

坂を登れ



⬆ギューンと坂を登っていくシーン。

負けるなっ！



⬅直線コースは敵車を抜き去る格好の場所。アクセル全開でランクアップ！

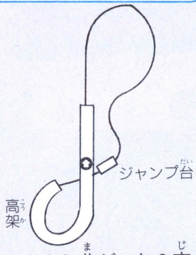
全コース1位でクリアすると

⬇おっと、左手に看板が見えてきた。これも楽しみのひとつ!? でも見とれるなよ。



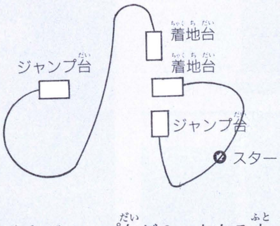
アーケード版では全コース1位でゴールすると「エキストラステージ」なるものができたことは知っている人も多いと思う。自分の車が粉塵とともに『アフターバーナー』で出てきたトムキャットになってしまったり、『スーパーハングオン』で出てきたバイクになってしまったりしたため、初めてできたときは驚きと感動が吹きあれたものだった。もちろんPCエンジンにもこれは入れるそうなので今からとっても楽しみだ。

Dコース



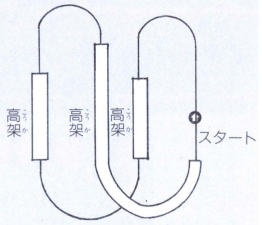
クネクネと曲がったS字カーブがミソ。ここは右に左にと、タイミングよくハンドルをきっていくのがよい。最後のヘアピンは徐行ね。

Eコース



なんとジャンプ台が2つもある太っ腹コース。しかしジャンプ台の後にはたいてい急カーブがあるので、ジャンプして喜んでいるわけにはいかないという厳しいコースだ。敵車の体当たりも要注意。

Fコース



アーケード版では1面に使われていたという超楽勝コース。カーブもゆるやかなのでインコースを狙って余裕のあるところを見せつけよう。

Writer's Note

この手のゲームは、家庭用ゲーム機が一番苦手とするものだということは過去のソフトを見れば一目瞭然。しかし16ビットCPUをいくつも使っている業務用ゲームをここまで移植できるようになったのは、ハードの発達とプログラム技術の向上にほかならない。

とにかくこういったビッグタイトルゲームがPCエンジンでガンガン出てくるということは、ユーザーとして喜ぶべきことなんだろうけど、今度は財布の中身が追いつかないという状況に……。それでもこのゲームはやっぱ欲しい！　　（パワードリフターズ小西）

NEWSoft TIMES

ステージ1を紹介
鏡の国のレジェンド



コンサート会場から消えたのりピーを探して不思議な冒険の旅をする、CDロムAVGの情報第2弾！　今回はステージ1のMAPを中心にして、ストーリーの流れがわかるように紹介していくぞ。これを読めばもう、ゲーム序盤についての知識はカンペキ。発売日を指折り数えて待つだけだ。

ビクター音産／10月下旬発売／予価¥6,750／AVG

恐怖の魔法使いダーナを倒せ！

大盛り上がり大会のコンサート会場から突然消えてしまった、のりピーこと酒井法子。その異変をテレビ中継で見ていて、思わず身を乗り出したキミも、モニターの中へズルズルと吸いこまれていってしまうではないか!!

ふと気がつくと、森の中にいるキミ。このゲームは、ここから始まる。

このゲームには、シーンごとにさまざまな目的が用意されている。これらの目的は一見バラバラで、目的と目的との間にはなんのつながりもないように思える。しかしそれらすべての中心には1つの大きな目的があり、多くの目的をしっかり1本の物語としてまとめている。その大きな目的というのは、もちろん「のりピーを探し出す」ことなのだ。

今回紹介するステージ1での目的は、「恐怖の魔法使いダーナを倒す」こと。しかし実はこの目的も、のりピーを探す過程の1つのイベントにすぎない。のりピーの行方に関する情報を集めようとやってきたブランケットの村で、主人公は異様な光景を目にする。ダーナに襲われたこの村の人々は、すべて鏡に変えられていたのだ。彼らを放ってはおけない。彼はダーナ退治へと向かうのだ。



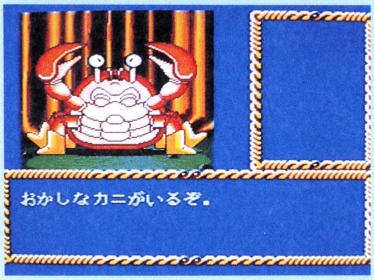
迷いの森
冒険の出発点 パヨパヨから意見を聞こう

長い旅の出発点がここ。スタート直後の道に落ちている石とのやりとりで、まず最初の情報が得られるぞ。その情報によると、この森を抜けたところにブランケット村があり、そこに行けばのりピーについて何かわかるかもしれないとのこと。次の目的地はその村だというわけだ。

そしてここでの最重要キャラ、パヨパヨの登場。彼はいろいろな情報をくれるだけではなく、重要なアイテムまでも提供してくれるのだ。のりピーの歌を聴いて涙を流してしまうというパヨパヨは、とってもいい奴だぞ。



◀最初に登場するキャラ、石。コイツはちょっとわがままだけど、ほめてやれば森の封印を解いてくれるぞ。



◀変な方向に歩いていくと、こんな怪物も出現する。こんなのと戦ってちゃ、命がいくつあっても足りない。



➡これがパヨパヨ。頭が悪そうなしゃべり方をするけど、実はとっても頼りになるヤツなのだ。



➡のりピーの歌に感動したパヨパヨは、ブランケット村の怪物の倒し方を教えてくれるのだ。

ブランケットの村

鏡がしゃべるヘンな村。不思議なペンダントが手に入るぞ！

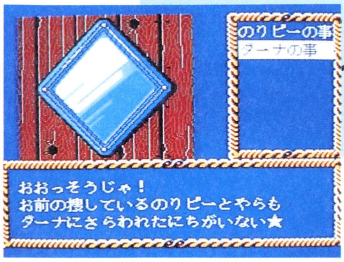
この村の住人たちは、ダーナの魔法で全員鏡に変えられている。しかしテレパシーを使っての意思疎通は可能だから、情報収集には何の差し支えもない。でもこのまま放っておくわけにはいかない。ましてや、かわいい女の子がダーナの館に捕らえられていると聞いた後ではなおさらだ。かわいい女の子＝のりピーという可能性があるからね。

でもその前にやることが2つある。1つは愛する人と会話ができるという不思議なペンダントを入手すること。そしてもう1つは村の怪物を倒すこと。ダーナ退治はそれからだ。



⬆とても静かなブランケット村。それもそのはず。ここには人間が1人もいないのだからね。

長老の家



⬅ブランケット村の長老は、物知りだ。その上閉ざされている扉のカギもくれるんだからありがたい。でも孫娘が殺されたと悲しんでいる。

ペンダント入手法

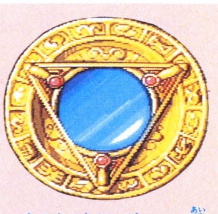
愛する人と会話ができるペンダントは、カギのかかった家の中にある。ここのカギは、長老が持っているぞ。



⬆ペンダントはこの家にある。でもカギがなければ入れない。

⬇長老からもらったカギでドアを開けて、中に入ろう。





⬆これがペンダント。愛する人の顔も見れるぞ。

ホイーリングバッドを倒せ！

最初の対戦ではパヨパヨのそばまで飛ばされてしまう。しかし2度めの対戦で笛を吹けば、今度は楽勝なのだ。



⬆いちど戦ったらパヨパヨに会い、笛をもらおう。

⬇パヨパヨの笛を吹けば、簡単に倒せるぞ。

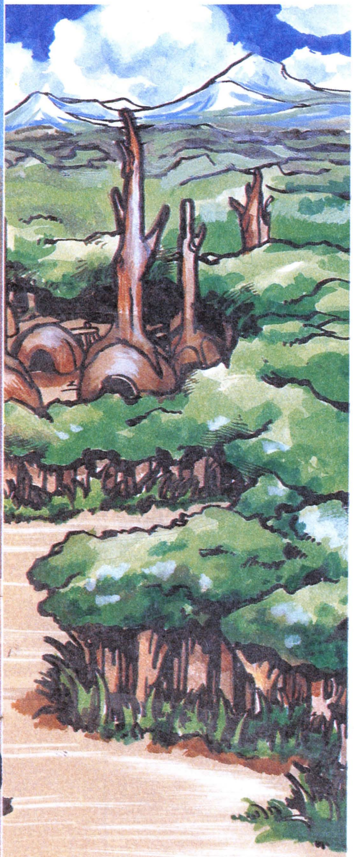




⬆負けたバッドは、ダーナの館の場所を教えてくれる。

ダーナの館

勇者の鏡で魔法をはね返せ



いよいよダーナの館へやってきた。なんとここは、このあたりの領主が住んでいた館らしいのだが、今は人間は誰も住んではいない。しかし、実はここにもブランケット村にあったものと同じ鏡があるのだ！　もちろんこれもまたダーナに魔法をかけられた人々の仮の姿。情報収集することは、十分可能だぞ。そして集めた情報にしたがって探すべきアイテムは、勇者の鏡。こいつがあれば、ダーナの魔法をはね返せるのだ。

ダーナは地下のいちばん奥の部屋で待っている。ヤツを倒せば封印されていたのりピー、じゃなくて長老の孫娘が復活するぞ。



⬅この館にも、ブランケット村にあったのと同じような鏡がある。この館の住人も、ダーナによって鏡にされていたのだ。



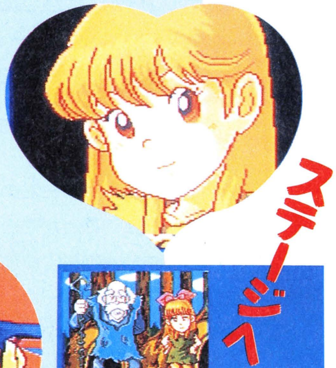
⬅勇者の鏡は4枚に割れてしまっている。手あたりしだいに探し回ることが要求されるのだ。



⬅これがダーナの部屋。ヤツの足もとにあるのが、長老の孫娘が閉じ込められている水晶の玉だ。



➡かわいい女の子とは、のりピーではなく、長老の孫のことだった。





Writer's Note

今回の記事を作るために使ったソフトは未完成のものだったため、ゲーム全体に対してはまだ何ともいえない。ただステージ1をプレイして思ったんだけど、もう少しのりピーをキャラとして生かしてもよかったんじゃないかなぁ。ときどき表示される彼女の姿が、遠い存在のような気がする。（うどん工藤）

違いのわかるゲームマニアのためのページ

HOW TO WIN

最初からラストまで遊園地気分！

ORDYNE オーダイン



ナムコ／9月8日発売／¥6,800

明るく健全(?)なナムコの力作『オーダイン』！
泊博士や珍さんと一緒に、香奈ちゃん救出へGO！

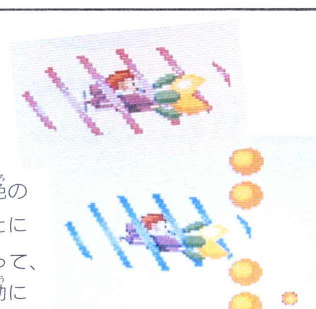
オススメ武器をCHECK!

ショップでは、3つのアイテムのうち1つだけを選んで買うことができる。使えるものもあれば、大ボケの品も！　よーく考えてから買いましょ。

それでは数ある武器の中から、強力オススメ品を4つ紹介ね。どれも感動的な破壊力のものばかりだぞ!!

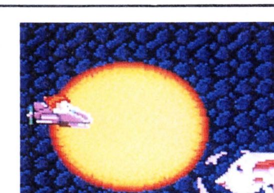


❶ ストックボンバー



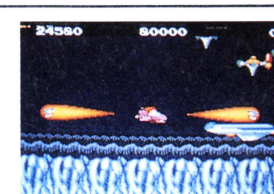
空中１Nの目玉商品。オレンジ色の敵弾を吸収してしまい、たまるごとに青から黄→赤とバリアの色が変わって、強力なボンバーを発射できる。有効に使えば、ゲームの展開はグッと楽に！

❷ ファイアーボム



目標物に当たると大爆発。ボスキャラでも1～2発で沈めてしまうパワーだ。持ち数は5発。

❸ アフターファイアー



前後に強力な火炎弾を発射する。直線方向に関しては、ほとんど無敵！　一定時間が経過するとなくなる。

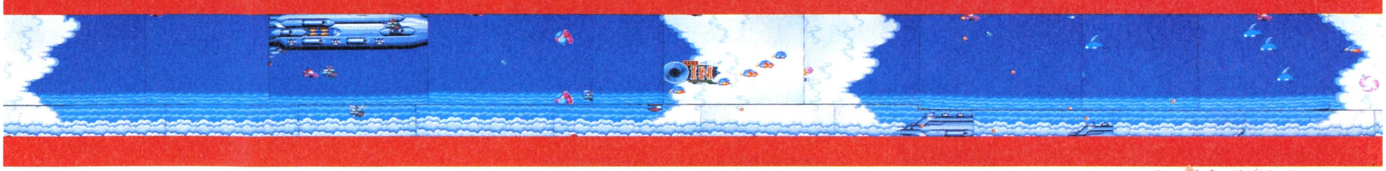
❹ ホーミングミサイル

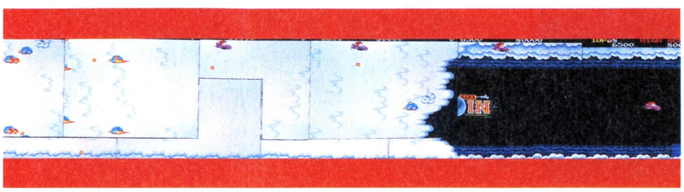


１回で5基の誘導弾を発射できる。パワーは通常ショットの8倍！　クリスタル稼ぎに有効かも。これも5発。

コミカルなステージを攻略！

ROUND 1 さあ、青い空と雲海へ！







浮遊戦艦

砲台から弾を吐き、中央の黄色いコアからレーザーを発射する。そのレーザー発射口を狙って撃てーっ！ 目標との座標を少しズラしながら移動するのだ。ストックボンバーがあれば超楽勝。

途中出てくる浮遊戦艦に気をつけよう

1回めの空中INまでに、ローディの編隊が2列ずつ、3回（2Pのときは8編隊）出現する。まん中よりやや上の高さで待って、全滅させよう。クリスタルがうまく回収できれば、ストックボンバーが買える。

また初心者にありがちなのが、浮遊戦艦に体当たりをくらうパターン。マップを参考に、出現ポイントをチェックしておこう。

雲海で出てくるクラウドトータスは、中央より後ろに下がって迎え撃てばOKだヨ。



⬆戦艦がジャマくさいのを除けば、余裕を持ってプレイできる面だ。あまり前に出ないで撃っていれば、まず問題はない。だけど細かい弾には注意。



スピードアップは絶対必要ヨ

1 5,000以上あれば、ここは迷わずストックボンバー。そうでないときは何も買わなくていいでしょう。バルカンは使えそうで意味ナシ。

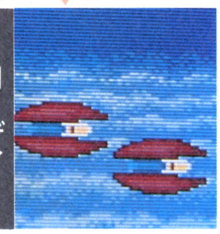
ストックボンバー	5,000	◎
ワイドブラスター＋スピード	5,000	○
バルカン砲	2,000	△

2 スピードアップは必携品！ これはミスしても残るアイテムなので、そこんとこヨロシクね。次の面を考えると、3ウェイも悪くない!?

スピードアップ	2,000	◎
3ウェイ	6,000	△
アフターファイアー	5,000	○

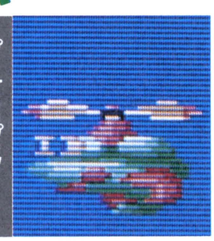
1面の敵だっ

ローディ



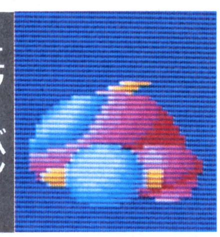
⬆編隊で飛んでくる。全滅させると1,000クリスタル出現。

プチコプター



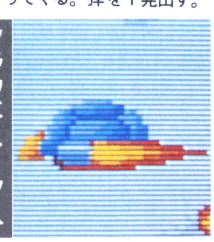
⬆ヘロヘロ飛びながら、自機に向かってくる。弾を1発出す。

エアーバン



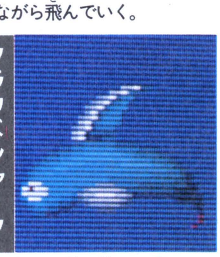
⬆右から左へ向かって、弾を出しながら飛んでいく。

クラウドトータス



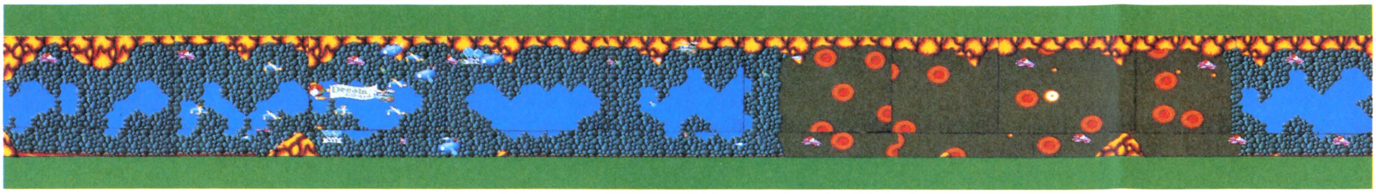
⬆雲間から編隊で出現して飛んでくる。全滅で1,000クリスタル。

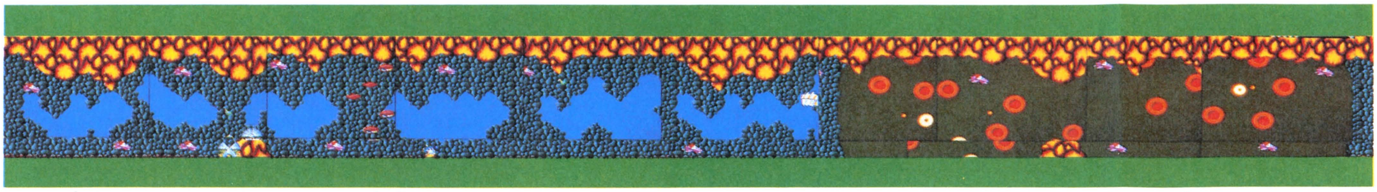
クラウドシャーク

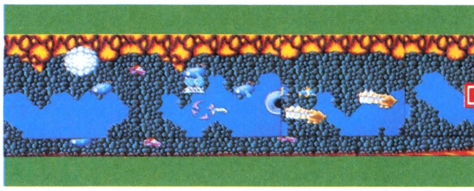


⬆こいつも雲の中から出てくるけど、大したことはない。

ROUND 2 溶岩の洞窟&回転迷路だよん









ファイアートータス

ノーマル装備だと、倒すのにかなり時間がかかる。まっ正面から連射して、地道にいくしかないだろう。斜め前方はローリングアタックが来るので危険!!

クリスタルをため込む貯金面！

この面では、クリスタルを持った敵が大量に出現する。とにかくビシバシ倒して、サクサク回収するのがポイントだ。ただしあまり深追いすると、洞窟の上下に「ゴチッ」とぶつかってしまうので、ほどほどにね。

2回出てくる回転迷路は、障害物のない中心部をうまく利用しよう。砲台はムリして壊しにいくよりも、迷路の中心に入って弾をよけていたほうが安全だ。

終盤のイヤな敵は、ケーブシャーク。引きつけて撃たないと、クリスタルを逃してしまうから、ヒット&アウェイでかたづけよう。



⬆撃てるもんは撃て！　クリスタル回収!! 豊かな老後は預金から（なんだそりゃ）!?

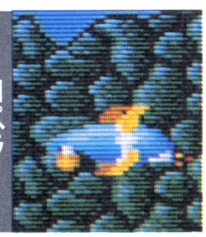
2面の敵だよん

ブーン



⬆弾を1発吐く。ちょっとカタイが、倒すと500クリスタル。

プロペラ



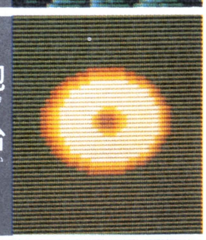
➡上下から編隊で出現。全滅で500クリスタル出る。

ハッチ



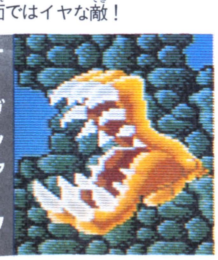
⬆中からキーウィが飛び出す。4面ではイヤな敵！

砲台



➡回転迷路に設置されていて、断続的に弾を吐く。

ケーブシャーク



⬆自機に向かって突っこんでくる。引きつけてかわせ!!

トラ



➡断続的に何発もの弾を一度に出す。早めに倒せ!!



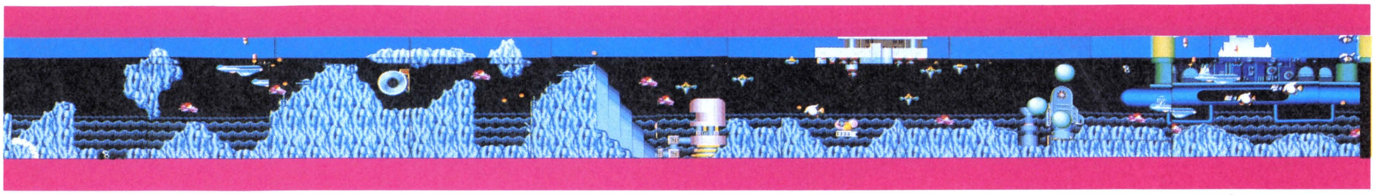
ムダ使いはしないでね！

1 スピードアップをもう1個買って、2速にしよう。1速でいいという人は、何も買う必要はないヨ。ムダ使いはイタダケません。

2 ドリームカンパニーで2万以上当たっていれば、シップに手がとどくハズ。その他の武器はボス対策……かな。効果はイマイチだけどね。

スピードアップ	2,000	○	バルカン砲	8,000	△
3ウェイ	6,000	△	マイシップ	50,000	◎
アフターファイアー	5,000	△	ワイドブラスター	9,000	△

ROUND 3 息のつけない(?)海中面だっ





パワーステーション



上方にまき散らされてから降ってくるファイアーボールが強いのだが、こいつは海面で待って、スコアの末尾の下あたりで撃ちまくっていれば楽勝。ボムが本体に当たって、勝手に死んでくれる。



⬆パワーステーションの後ろにあるのが"1UP"。やっつけたら即回収へ!!

投下機雷地帯は一気に抜けましょ!

なんで息ができるのか不明な面(説明になってない)。さてこの面では、潜水艦がまずライバルだ。なるべく海底を進み、障害になるヤツだけ破壊していこう。なんと18発も当てないと倒せない!

投下機雷地帯が2か所あるが、ここは後方ギリギリで待って、ススーッと一気に前へ出よう。



⬆抜ける手前に、撃てる機雷は撃っておこう。そうするとグッと楽だヨ。

3面の敵だぞ

潜水艦



⬆上方にミサイルを発射してくる。

水中機雷



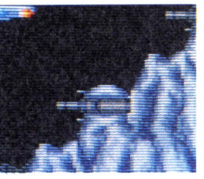
⬆水中を泳いでいる。なんと18発で破壊。

ゴールデンフィッシュ



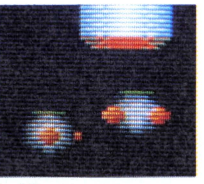
⬆小ザカナを従えて泳いでくる。

回転砲台



⬆常にプレイヤーを狙っている。当然弾を撃ってくる。

投下機雷



⬆建物の底にくっついていて、プレイヤーが近づくと落下する。

コギコギ



⬆小ザカナの大型バージョン。手コギで泳いでくるヤツ。



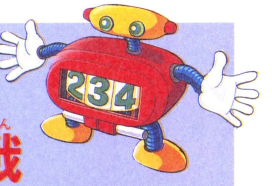
水中モーターがオススメよ♡

1 オーソドックスなのは水中モーターだが、この面限りの使用と考えると、ゴールデンフィッシュと4面対策でストックボンバーを推薦。

ワイドブラスター＋水中モーター	8,000	○
ストックボンバー	12,000	○
ホーミングミサイル	8,000	△

2 「あったほうが便利かな?」という線で、水中モーター。敵のカタさに耐えられない人は、アフターファイアーでも買ってみてはどうかな?

水中モーター	9,000	△
アフターファイアー	14,000	△
バルカン砲	12,000	△



ドリームコルテット 百発百中作戦

宝クジは運ではない。ズバリ「動体視力」これだ!! 当てたいアイテムの番号をにらんで、ドリームコルテットの首のま下にその番号がさしかかったら、ボタンをPON! そうすれば百発百中なのだ。

あとは訓練あるのみ。めざせ、10万クリスタル!



⬆10万でもストックボンバーでも、なんでも当ててしまえるぞ!

ROUND 4 風車登場！ 海上のステージ



風車抜けは慎重に！

ひっかかる人が多いのが、この4面。敵弾がよけきれなかったり、風車を回しすぎてパニックに陥ったりしてしまうというのがパターンだ。

風車に弾を当てて、右回りの最低速に調節する。そして風車の短いほうが上に来たところで抜けるのだ。――ただしこの後に必ずハッチがあってキーウィが飛んでくるので、油断は許されないぞ!! ヘタに高度を下げないように。

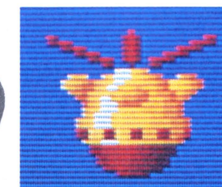
終盤の潜水艦地帯は、ドリームコルテットにうまく逃げ込んで回避できる。そのあとでミサイルヘリが登場するが、やっつけてクリスタルを回収するのはまずムリだろう。発射されるミサイルは、上にかわすのがセオリーだよ。

上空を行け！



⬆風車なんて楽勝さっ……と思ってると、すぐ下にこんなのがいる。とくに2回めの風車のあとは、キーウィが最上段まで飛んでくるぞ。慎重にいこう!!

4面の敵さっ



エアポット

⬆空中を上下している浮遊機雷で、通常ショットで8発。最上段にいれば当たらない。



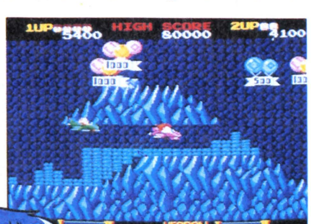
ミサイルヘリ

⬅プチコプターの巨大版のように見えるが、なんとミサイルを発射してくる。

ROUND 5 クリスタル¥採掘場だぞ！



ストックボンバーが絶対欲しい！



➡こうして破壊して進める場所もある。

細かい弾が画面を埋めつくす面。ストックボンバーがあれば超楽勝面なのだが、ないと逆にパニック面になってしまう。

落盤するトラップ「シーソーストーン」は、タイミングが命。うまく見切って慎重にね。

クリスタル稼ぎに出るなら、マップの上を行こう。安全策なら、ひたすら下かな。



ボス対策は万全ですか？

もっとも有効なのはファイアーボム。6面まで持っていければけっこうオイシイ展開になる。

ストックボンバーは、ラストのトラを活用しよう。3ウェイは論外。

ストックボンバー	30,000	○
3ウェイ	17,000	×
ファイアーボム	14,000	◎

5面の敵どぇす

ピョンピョン



⬅とびはねて弾を撃つ。かなりうっとうしい。

シーソーストーン



⬅支柱を撃つと落下。垂直にとびはねる。

ムテッポー



⬅空中砲台の親戚!? やはり弾をまき散らす。

空中砲台



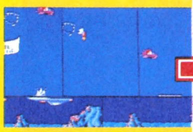
⬅弾をまきながらプレイヤーに向かってくる。

クリスタルロック



⬅バラバラ降ってくる。これを撃つと……¥!

R-4B



ミサイルヘリが去りかけてるところに重なって登場。多数のレーザー砲台と、前後への波動弾、そして何といってもそのデカさ！　これははっきりいって脅威だ。

レーザーは下の砲台から順に発射されるので、それを見切って、まずは砲台を始末していこう。あとは1面の浮遊戦艦とほとんど同じ。前方に迫ってきたら、下をくぐって反対側に出る。

ちなみにアフターファイアーかファイアーボムがあれば、速攻で撃沈！



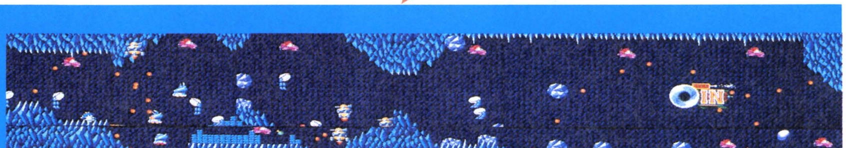


オススメはできませんヨ

この面のショップでは、何も買っちゃイケマセン！　強力な武器も使いみちがなく、かえって風車を回しすぎてパニックに！　スピードも3速になっちゃうしね。

3ウェイ	18,000	×
アフターファイアー＋スピード	22,000	×
ファイアーボム＋スピード	18,000	△

シーソーストーンをかわして進め！



クリスタルヘッド



口からバラバラ発射されるジェリービーン。これで画面が埋めつくされると、もはや手の打ちようがない。そうなる前にやっつけてしまおう!!



⬅ファイアーボムなら2発で終了。速攻でキメたい人にはぜひオススメの攻略法だ。



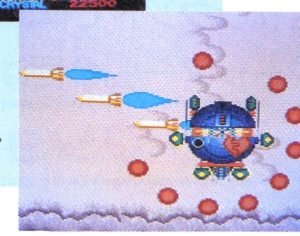
⬅やっつけたら画面中央へ！　クリスタルが大量にバラまかれるぞ。

そして この先どーなる!?

ROUND 6 ボス大行進



⬅3面でも登場したパワーステーションが、こんどはクラウドトータスを発射してくる！

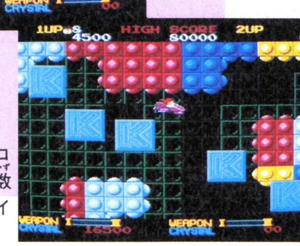


➡6面のボス「マイク」。ミサイル攻撃のあと、回転しながら8方向にレーザーを発射する。

ROUND 7 最後の難関



⬅タイミングだけが命のピストン地帯。もたもたしてると、スクロールにつぶされるぞ！



➡うわさのクボタブロック。先へ進むほど数が多くなり、動きがイヤらしくなる。

Writer'sNote

「アーケードをそっくりそのまま」とはいかなかったものの、実にうまくまとめ上げられている。ただ難易度としては、ちょっと高くなったかな？　といった感じ。

その原因の1つが、ストックボンバーのパワーが落ちていること。5面なんかでは、それをモロに感じてしまったのだ。トラップの抜け方なんかにも多少違いがあるから、こちらも少しパターンを変えて攻めなきゃなんないね。

それでも、総合的にはだれでも楽しめる、ノリのいい作品だ。サウンドもアーケードのスタッフが直接タッチしてるから、必聴ね！　(団)

ファンタジックアクションの登場だ!!

WONDER BOY III MONSTER LAIR



ハドソン／8月31日発売／¥5,800(CD-ROM)

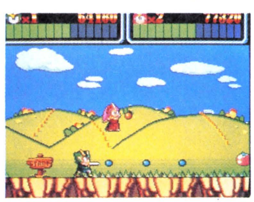
全14ラウンドで構成されている、『モンスターレアー』。今回は6面までを攻略!!

アクションなのよ

かわいいキャラクターたちが、ところ狭しと動きまわるワンダーボーイシリーズ。その3作めに当たるのが、『モンスターレアー』だ。

今回の移植はCD−ROM²というだけあって、音楽やグラフィックはバッチリだ。2人同時プレイも可能なので、アクションが苦手な人もそれなりのラウンドへ進めちゃうぞ。アーケード版でエンディングを見れなかった人も、これで心おきなくプレイできるね。それでは今回はラウンド6までを攻略してみちゃうのだ。

このゲームは前半アクション、後半シューティングと2部構成になっている。敵を倒して武器アイテムを取って攻撃力をアップしたり、フードを食べて体力を回復させながら進もう！　ラウンドの最後に待ち構えているボスを倒せばラウンドクリアだ。



⬆2人プレイのときは、協力しながら進もう。

腹が減ってはいくさはできぬ

敵からのダメージだけでなく、道中を歩いているだけでもライフは少しずつ減っていくんだ。だから、フードをマメに取っていかないと、ライフがどんどんなくなってゲームオーバーになっちゃうぞ。



⬅フードが出たらすぐに取っておこう。



⬅中には巨大化するフードもあるぞ。



⬅この妖精を助けてあげてもライフが回復する。ほかにも無敵にしてくれる妖精がいるぞ。



キウイ　レモン　キャンディー　ニンジン　マスカット　イチゴ

2人同時プレイもあるぞ!!

男の子はレオ



⬅剣を持った勇しい男の子、レオ。最初は通常弾しか出せないけど、パワーアップで強くなる。

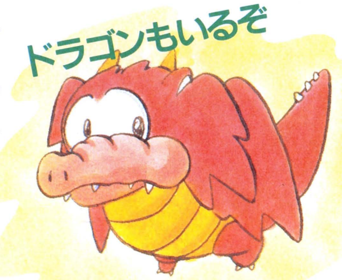
女の子はプラプリル



⬅魔法の杖を持ったおてんばな女の子プラプリル。レオと一緒に戦ってくれちゃうのだ。

パッドを2つつなげると、2人プレイができるぞ。1Pはレオ、2Pはプラプリルを操作してこの世界に平和を取り戻すのだ。2人でプレイすると攻撃力も倍になるけど、フードを平等に取っていかないと、後半でツラくなってきちゃうぞ。お互い協力しながら仲よくプレイをしよう。そのほうが先に進みやすいのだ。

ドラゴンもいるぞ



⬆やられちゃったときや、シューティング部分で登場してくれる。大事な仲間だぞ。



⬆この画面で1Pか2Pを決めるのだ。さて今日は…。

⬇パワーアップ方法は2人とも同じだ。





⬆ライフが少ないほうにフードを取らせることも…。

  イラスト／おでん山川

ROUND1

常夏の島の上でまずはこてしらべ。フードを見つけたらすべて取っていくようにしよう。敵の中には武器を持っている奴もいるので、出たらすかさず取っていこう。しかし、この武器は約10秒しか使えない。取ったらバシバシ撃って敵を倒していこう。また、同一の武器ばかりを取っていくと、効力がすごく長続きするぞ。できれば同じ武器だけを取り続けたいものだ。



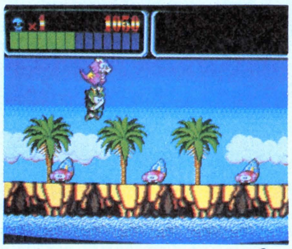
⬅弾は常に撃っていよう。連射パッドがあるとよし。



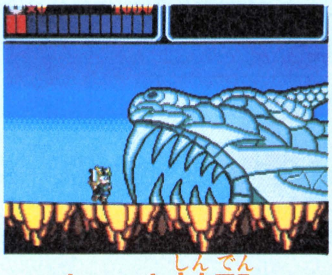
⬅入りくんだ所にいるアザラシ。やっかいな奴なのだ。



➡動く小島はタイミングよくジャンプをして進もう。



⬆やられちゃうと、ドラゴンが連れてきてくれるぞ。



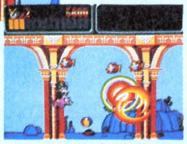
いよいよ神殿へ

ボス敵、ウロコンダーまでの道

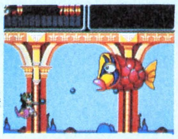
神殿の中では、ドラゴンに乗ってシューティング！ ドラゴンに敵や弾が当たっても平気だぞ。ここではフードは出ないので、敵の落としていく武器を取ればライフを回復させることができる。できればウロコンダーとはミサイルで戦いたい。ミサイルだと楽に倒せるぞ!!



⬅敵の編隊をすべて倒せば武器が出る。取り逃すな！



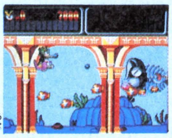
➡これがミサイルの威力!! いちばん攻撃力があるぞ。



➡ボスの登場だ。なんか眠そう。

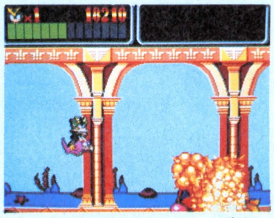


➡ウロコが小魚になって襲来！



➡ダメージを与えると色が変化。

ウロコンダーは、無数に小魚を飛ばしてくるので、小魚を倒しつつボスにダメージを与えなくてはならないので大変！



⬆ハイ、一丁あがり。ボスは轟音とともに爆発していくのであった。しかし、この先にはどんな敵が…。

ボスを倒せばラウンドクリア

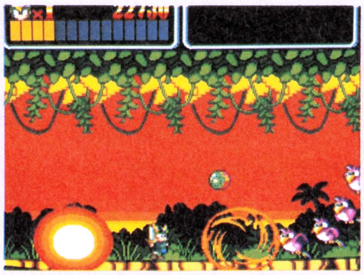


➡残りライフに対してボーナスをもらえるぞ。

ROUND2

もうコツはつかめたかな。すべてのラウンドで気をつけたいのは、ジャンプで障害物をよけているときも常に弾を撃っておくこと。そうしないと、ふいに現れた敵からダメージを受けてしまうからだ。

また、出現した敵はすべて倒すつもりでいないと、後ろにまわりこまれて攻撃されたり、フェイントをかけられたりしてなかなかやっかいなのだ。



⬆広範囲に敵を倒せるミサイル。向かうところ敵ナシだ。いつも持っておきたいけど…。



⬅上から下りてくるゴリラが曲者。確実に倒してから進め。



⬆あっ、あれは無敵にしてくれる妖精だ。すぐにつかまえろ!!



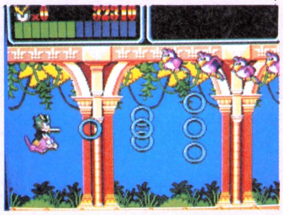
⬅耐久力のあるヘビ。頭を狙って、連射で倒していこう。



➡貫通力のあるレーザーならザコは一網打尽だ。

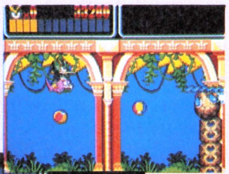
ボス敵、ガラマンダまでの道

ここではトリが群がって飛来するので、ワイドリングを持っているとラクチンだ。ここの武器選択も、ボスの前にミサイルを持って挑みたいところだが、武器の出現法則は一定ではないので、運次第ということになる。



⬅ワイドは、画面左端にいるほど広がっていくぞ。

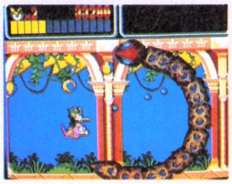
ガラマンダは、速い動きで円を描くように移動しながら風船弾を吐いてくる。奴の周りをよけるより、円の中に入っちゃったほうが安全だぞ。全身を色が変わるまで撃ち続けよう。通常弾以外の武器なら、案外早く倒すことができる。ミサイルならば数秒で倒すことも可能だ。やっぱり対ボス戦にはいつでもミサイルだ。



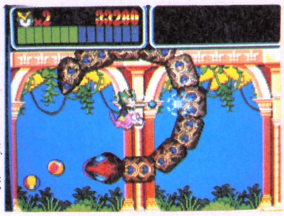
➡ガラマンダの登場だ！



⬅円の中に入ったほうが安全だぞ。スキを見て…。



➡ミサイルなら、ものの数秒で倒せるのに。

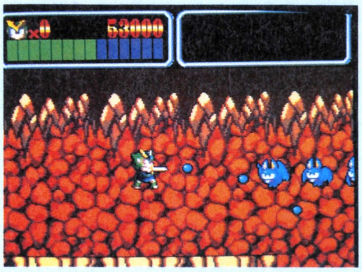


➡こういうふうに中に入ったほうが弾に当たらないぞ。

ROUND3

今度は狭い造りになっている洞窟での戦いだ。かなりの段差があるところもあるので慎重に進まないと、ライフが満タンでも１人失っちゃうぞ。また中盤戦からは巨大な岩が転がってくるので、破壊しきれないと思ったらジャンプをしてかわそう。

ザコの中にはモグラがいるが、コイツは出現場所を覚えておいて倒していかないと１ミスとなってしまう。



⬆主にコウモリが編隊で出現する。現れたらすぐに倒していくようにしよう。



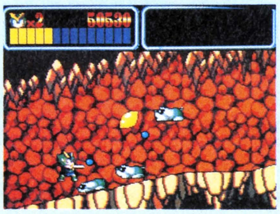
⬅武器が弱いときは、岩は無視しよう。とてもカタいのだ。



⬅あ～あ、強敵モグラにやられました。



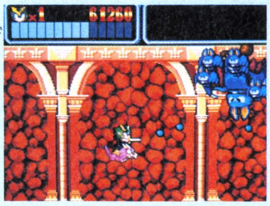
➡妖精を取って無敵になれば楽勝だ！



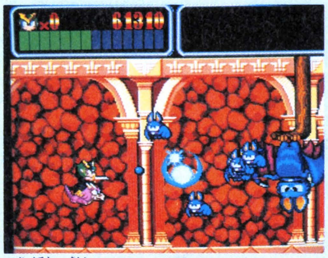
➡とにかく出現場所を覚えておいて連射で倒そう。一瞬のスキも見せるな！

ボス敵、ゴモリンまでの道

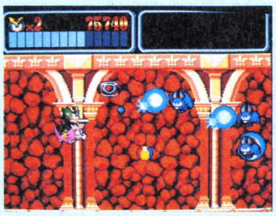
この神殿のボスは巨大コウモリだけあって、コウモリだらけだ。間違ってもここでスパイラルは取らないこと。ザコの編隊を倒すのに苦労するからだ。



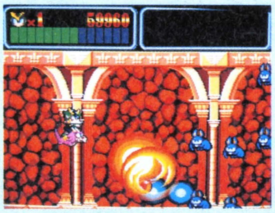
➡出たー！ボスのゴモリン。ザコが襲ってくる。



⬆弱点は頭だ。ボスならスパイラルでけっこうカンタンに倒せちゃうぞ。



⬅ワイドリングがあると簡単にザコを倒せるぞ。



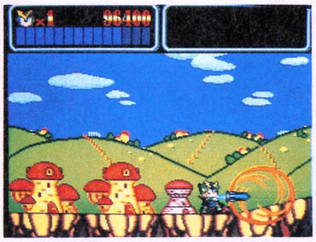
⬅ミサイルはボス戦で使いたいけれど、そうもイカン。

ボスのゴモリンは両翼から多数のコウモリを飛ばしてくるぞ。なるべく画面上方でザコを倒し、よけつつ下に下りて、ボスの頭に弾を撃ち込むとイイぞ。ミサイルならばこれまた数秒で倒せてしまう。スパイラルでも倒しやすいぞ。

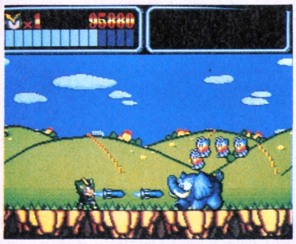
ROUND4

トリッキーな動きをするハチの編隊や、上下に移動している丸太など、レオを上手に操作しなければいけないところが多くなっているぞ。また、ラウンド４に現れてきた岩もある。常に連射しておかないと、いきなり敵が現れることもあるので注意。

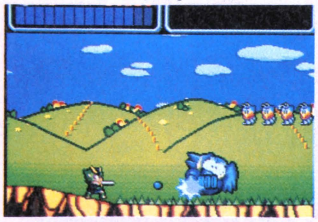
そのほかに、中型キャラのぞうが強く、何発も弾を撃ち込まないと倒せないときている。武器アイテムはいつも何か持っているようにしておこう。通常弾じゃやっぱりチトつらいのだ。



⬅一見のどかだが、敵はホントたくさん出現してくる。



⬆耐久力のあるぞうも、ミサイルでザコもろとも倒すことができる。



⬆何かカワイそうな気もするけど、これも平和のため。許してちょーだい。



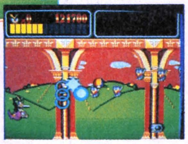
⬆ここが難関の丸太。動きをよく見て上手くジャンプしよう。落ちちゃダメ！

ボス敵、ロイヤルママまでの道

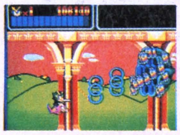
今までになく同時に２編隊ずつハチが出現してくる。出現と同時に全部倒していかないと、画面じゅう風船弾だらけになってしまい、とてもじゃないけどよけきれないぞ。ミサイルやワイドリングがあると効果的だ。しかし、スパイラルだけは絶対に取っちゃダメだぞ。



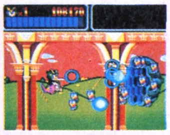
⬅うわっー!!気を抜いたら敵だらけになっちゃった！



➡ワイドリングを持っていればひとまず安心だ。



➡ボスのロイヤルママ登場！

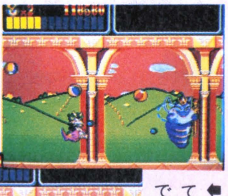


➡接近戦はあぶない。避けよう。



➡ミサイルがあるとイイんだが。

ロイヤルママにダメージを与えるには、かなりのザコを倒しておかないと、こちらの弾が当たらないのだ。接近戦はなるべくしないように気をつけよう。やっとの思いで倒せても安心するのはまだ早い。実は巣の中から本ボスである女王バチが現れるのだ。敵の吐き出す風船弾をかわしつつ、ダメージを与えていこう。遠くから狙ったほうが安全だぞ。



➡ゲッ！まだボスがいたのぉ～。

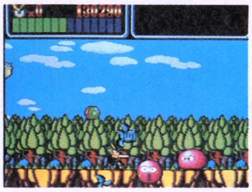


⬅怒って赤くなっている。もう少しで倒せるぞ。

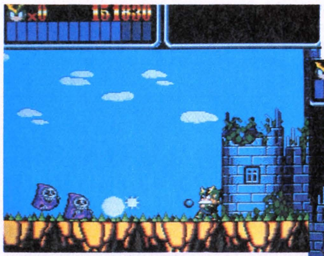
ROUND5

ラウンドもいよいよ中盤戦にさしかかってきた。この先もどんどん難しくなっていくので、このあたりまではノーミスでやっていきたいところだ。

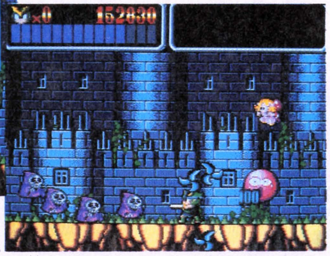
巨大化するフードがたくさんあるので、できるだけ破裂させてから、フードを取っていくようにしよう。また、ジャンプをして飛び越えなきゃいけないところも多いので、ジャンプをするタイミングに気をつけながらいこう。大きくてカタいときているスライムや、分身もしちゃう死神の編隊とかのザコに弾を確実にバシバシ当てていかなくちゃならない。武器アイテムも同じものだけを取っていき、攻撃力を高めろ！



⬅スライムもカタくて困るのに、もっとカタイのがいる。



⬆死神もできるだけ離れて倒していこう。スキをつかれてしまうこともある。

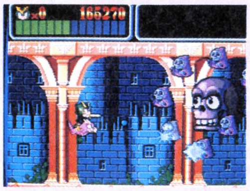


⬇後半はフードがあまり出ないので、妖精は絶対に逃がすな!!

ボス敵、ガイラルまでの道

ガイラルまでは、ザコの死神の編隊が出現してくるけど、1匹が3匹に分裂するものもいる。3匹とも倒さないと武器アイテムが出ないので注意が必要だ。このあたりでライフを満タン近くにしておかないと、ボスであるガイラルとの戦いがつらくなるぞ。武器もできればミサイルを2～3個取っておきたい。ガイラルとの戦いは、とくに短期間に持ち込まないと、とてもじゃないが攻撃をよけきれないからだ。ファイヤーボールだけは取っちゃダメだぞ。

ガイラルの周りにはザコの死神がいるので、3～4匹ぐらいは倒しておくと後々ラクだ。ザコはボスの周りを大きく回転し、画面から見えなくなるときがある。そんなときガイラルは放射状に風船弾を吐いてくるので、よけつつ口の中に弾を撃ち込もう。



⬅周りにいるザコをたくさん倒しておこう！



⬅口を開けたときしかダメージを与えられないぞ。



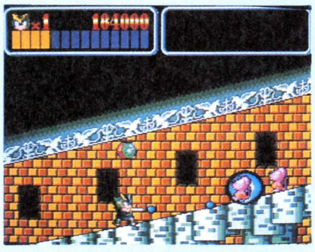
⬅風船弾は気合でよけまくるのだっ！

ROUND6

今回は一応ボス敵、サングラーまで

地形が下り坂から始まるラウンド6。しかも、後ろからは岩がひっきりなしに転がってくる！　その間も敵の編隊が攻撃をしてくるので、常にパワーアップしておかなきゃならない。

その後は上り坂でなおかつ通路の間があいているので、かけ上りつつジャンプで切り抜けるというテクニックが必要になってくる！　何度も失敗するかもしれないが、しつこくチャレンジすることがクリアのひけつ。



⬅敵を倒しきってからフードは取っていこう。



⬅ただの平坦な道。ここでできるだけパワーアップを！



⬆ぐにゃぐにゃしているので、歩きづらい地形もあるのだ。



⬅穴に落っこちないように、慎重にジャンプしていこう。

ボスの前にはゆうれいの編隊が出現するぞ。いつになく簡単に倒しまくれるので、確実にパワーアップしておこう。ミサイルを連続2～3個取っておくとベストだ。いざ、ボス、サングラーに!!



⬅ボコボコに倒しまくってアイテムを取るのだ。



➡武器は同一のものだけを取っていきたい…。



➡サングラーのお出まし！



➡実は透明人間だったのだ。

本体は風船弾を出しまくり、上下には奴の手がゆきかっているサングラー。本体にしかダメージを与えられないので、奴の動きに合わせて弾を撃ち込んでいこう。一定時間経つと、上下の手が左右に動くので、スキをぬってよけるのだ。この間にもボス本体から風船弾が吐き出されているので、どうしても手をよけきれないときは、風船弾のほうに当たったほうがイイぞ。ミサイルがあると楽勝なんだケド…。



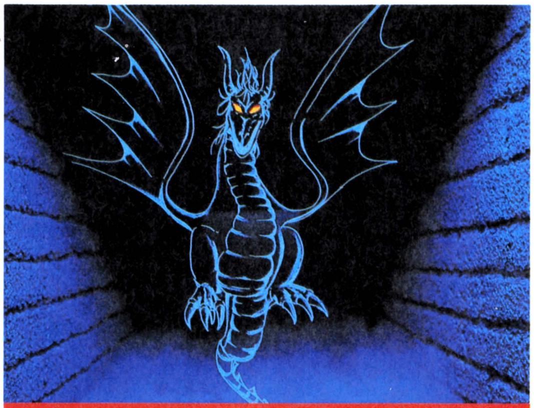
⬆手の動きだけには気をつけよう。あっという間に1ミスとなるぞ！

この先もまだまだ続く……今回はこれまで。

ダブルダンジョン

シナリオ9～14を完全解析！

DOUBLE DUNGEONS



メサイヤ（NCS）／9月29日発売／¥5,500

スムーズスクロールの3Dダンジョンを探検する、ニュータイプRPG。今回はレベル2を特集するぞ！

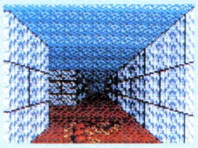
Level 2に登場するモンスター完全リスト！

レベル2、シナリオ9～12に登場する44種のモンスター。そのHPや攻撃力などの内部データを、一挙公開するのだ。五十音順に並べてあるから、次ページのマップを見ながらプレイして、危なそうなモンスターが現れたら、このリストでチェック！　戦わずして敵の強さがわかるから、殺られる回数はグ～ンと減ること間違いなし。プレイ時に役立ててくれ。

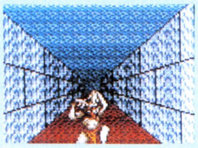
データの見方

AP＝モンスターの攻撃力。DP＝攻撃を受けたときに、プレイヤーが受けるダメージ。EV＝プレイヤーの攻撃を回避する確率。HP＝体力の最大値。EX＝獲得する経験値。G＝獲得するゴールド。

アイアンヘッド
AP-23 EV-56 EX-24
DP- 6 HP-13 G -20



インプ
AP-50 EV-60 EX-110
DP-26 HP-20 G -60



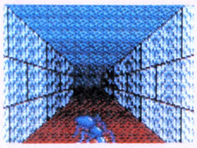
オーガー
AP-26 EV-83 EX-36
DP-13 HP-49 G -43



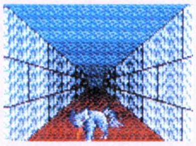
ガーダー
AP-38 EV-53 EX-36
DP-15 HP-32 G -42



キラーアント
AP-8 EV-35 EX-4
DP- 3 HP- 4 G -4



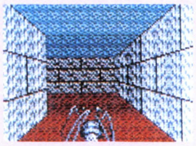
キラーウルフ
AP-15 EV-54 EX-25
DP- 6 HP-35 G - 3



キラービー
AP- 6 EV-48 EX- 4
DP- 2 HP- 4 G - 4



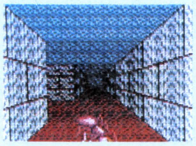
キングスパイダー
AP- 6 EV-42 EX-12
DP- 4 HP- 5 G - 8



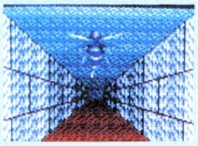
グールー
AP-34 EV-68 EX-52
DP-34 HP-38 G -40



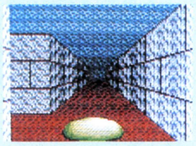
クイーンアント
AP-14 EV-38 EX-10
DP- 8 HP- 8 G -12



クイーンビー
AP-10 EV-60 EX- 6
DP- 4 HP- 8 G -10



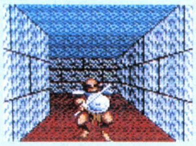
グリーンスライム
AP- 1 EV-32 EX- 1
DP- 1 HP- 2 G - 2



グレムリン
AP-58 EV-85 EX-140
DP-30 HP-42 G -66



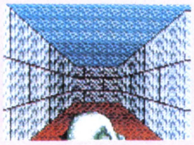
ゴブリン
AP-14 EV-32 EX- 5
DP- 4 HP- 5 G -5



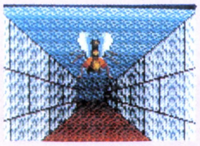
シャーマン・1
AP-22 EV-66 EX-20
DP- 6 HP-32 G -14



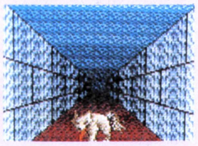
ジャイアントヒル
AP-10 EV-32 EX-10
DP- 4 HP- 5 G - 6



ジャイアントフライ
AP-37 EV-56 EX-26
DP- 6 HP-25 G -30



シルバンウルフ
AP-20 EV-104 EX-39
DP-13 HP-85 G -47



スケルトン
AP-20 EV-48 EX- 8
DP- 4 HP- 6 G -10



ソーサラー・1
AP-10 EV-38 EX-14
DP- 3 HP-10 G - 8



ゾンビ
AP-26 EV-50 EX-28
DP- 8 HP-24 G -20

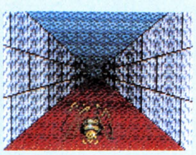


アイテムリスト

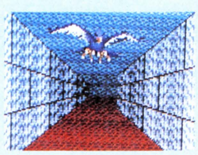
『ダブルダンジョン』に登場するすべてのアイテムのリストだ。名前の左の文字は、**武**が武器、**防**が防具、**薬**が体力を回復させるアイテム、**P**がパラメータに影響するアイテム、**魔**は魔法のアイテム、**特**がその他の特殊アイテム。武器や防具は、基本的に高価なものほど性能はいい。また、魔法のアイテムは、戦闘中に使用することで、敵に20から最高100までのダメージを与えるものだ。また売値の右の数字は、アイテムショップのナンバーだ。次ページのマップ中のショップナンバーと一致する。Dはダンジョン中に存在するものだ。

*	名前	売値	1	2	3	4	5	6	7	8	D
武	ダガー	0									○
武	デビルソード	0									○
武	グランドマスター	0									○
武	ショートソード	20	○								
武	ショートスピア	80	○								
武	クロウピック	120		○							
武	ロングソード	200	○								
武	ロングスピア	300		○							○
武	青龍刀	400		○							
武	バトルアックス	500			○						
武	ザグナル	700			○						
武	グレートフレイル	900						○			
武	バスタード	1200			○						
武	バイキングアックス	1600					○				
武	ヘビーフレイル	2400						○	○		
武	パイラム	3000				○					
武	グラディウス	4000				○					
武	ジャリド	5000					○				
武	トマホーク	6000						○			
武	フレームソード	7000				○				○	
武	ジャベリン	8000							○		
武	草薙ブレイド	9000					○				
武	レーザーブレード	12000							○		
武	ジャイアントフレイル	13600									○
武	ドラゴンスレイヤー	15000								○	
防	鍋ぶたと防具	0									○
防	悪魔の防具	0									○
防	天空の防具	0									○
防	布の防具	60	○								
防	革の防具	100	○								
防	木の防具	200	○	○							
防	鉛の防具	300		○							
防	石の防具	400		○							
防	銅の防具	600			○						
防	鉄の防具	800			○						
防	銀の防具	1000			○						
防	金の防具	1200				○					
防	氷の防具	1400				○	○				
防	ダイヤの防具	1600				○	○				
防	戦士の防具	2400									○
防	勇気の防具	3200					○				
防	龍の防具	4800									○
防	死霊の防具	5600						○			
防	血まみれの防具	6500									○
防	盗賊の防具	7800						○		○	
防	古代の防具	9200						○			
防	妖精の防具	10000									○
防	炎の防具	12000							○		
防	聖なる防具	15000							○	○	
防	大地の防具	20000							○	○	
薬	アップル	5									○
薬	ブレッド	10									○
薬	ビーフ	20									○
薬	ヒールポーション	40	○	○	○						○
薬	リフレッシュ	300	○	○		○	○	○		○	○
P	スピードリング	1000					○		○		○
P	ディフェンダー	1000						○	○		○
魔	アースシェイカー	6000			○						
魔	エナジーバースト	12000				○					
魔	デスサンダー	24000								○	
魔	クリスタルミラー	0									○
特	ペガサスキー	0									○
特	ユニコーンキー	0									○
特	スタージュエル	400									○
特	ムーンジュエル	600									○

タランチュラ
AP-20 EV-48 EX-18
DP-10 HP-15 G -26



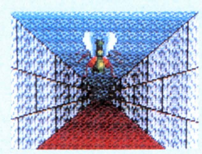
デスクロー
AP-17 EV-47 EX-19
DP-10 HP-19 G -38



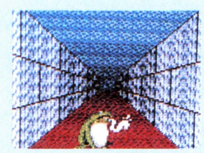
デススパイダー
AP- 4 EV-36 EX- 6
DP- 4 HP- 8 G - 6



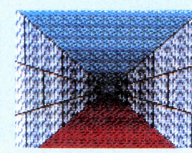
デスフライ
AP-22 EV-63 EX-31
DP-11 HP-29 G -24



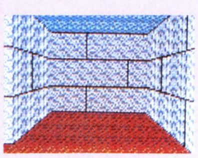
デスフロッグ
AP- 9 EV-53 EX- 7
DP- 4 HP-75 G - 8



トウメイニンゲン(オトコ)
AP- 6 EV-33 EX-16
DP- 2 HP- 6 G -20



トウメイニンゲン(オンナ)
AP- 4 EV-32 EX-100
DP- 2 HP-12 G -240



トロール
AP-40 EV-51 EX-32
DP-15 HP-43 G -40



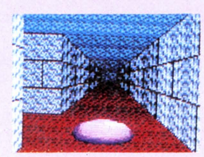
ネクロマンサー・2
AP-26 EV-68 EX-34
DP-15 HP-36 G -18



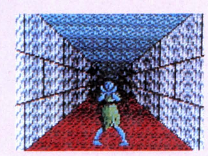
ハーピー
AP-31 EV-98 EX-43
DP-20 HP-54 G -29



パープルスライム
AP-18 EV-32 EX-12
DP- 4 HP-20 G - 9



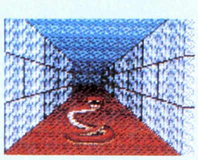
バンシー
AP-25 EV-48 EX-46
DP-13 HP-60 G -42



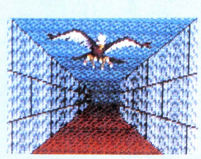
パンプキンヘッド
AP-28 EV-38 EX-27
DP-16 HP-51 G -30



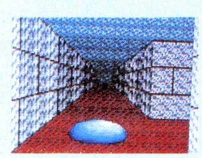
ファイヤースネーク
AP-12 EV-38 EX-16
DP-10 HP-11 G -12



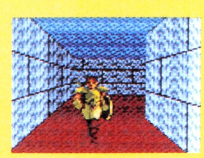
ファルコン
AP-23 EV-59 EX-24
DP-14 HP-27 G -24



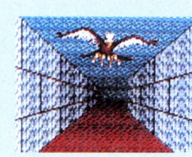
ブルースライム
AP- 4 EV-32 EX- 4
DP- 2 HP- 4 G - 3



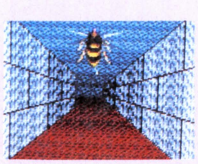
プレイヤー
このゲームの主人公



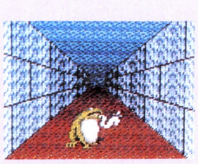
ホーク
AP-18 EV-53 EX-17
DP-12 HP-15 G -16



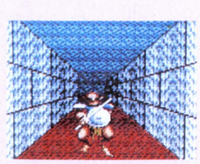
ホーネット
AP-12 EV-62 EX-12
DP- 5 HP-18 G -20



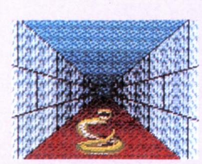
ポイゾントード
AP-14 EV-57 EX-11
DP-11 HP-83 G -13



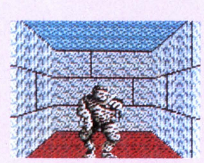
ホブゴブリン
AP-24 EV-38 EX-20
DP- 4 HP-12 G -20



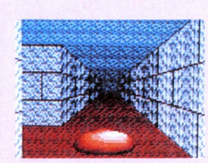
マーシュスネーク
AP-38 EV-63 EX-32
DP-10 HP-28 G -24



マミー
AP-36 EV-40 EX-20
DP- 8 HP-17 G -12



レッドスライム
AP- 2 EV-32 EX- 2
DP- 1 HP- 4 G - 2



Level 2の完全マップを紹介するのだ！

シナリオ9 海の魔神

ある日 冒険者がずぶぬれになって よろよろと歩いていた。彼からダンジョンに棲む、海の魔神の話を聞いた。戦士は いままで聞いた事もない出来事に 闘争心をかき立てられたのであった。

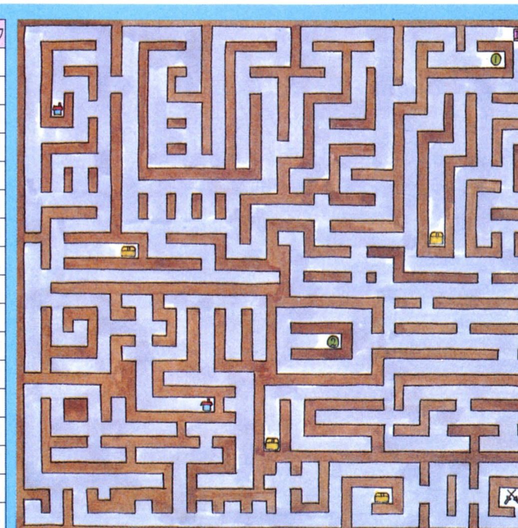
レベル1のマップに比べサイズがひとまわり大きくなり、難易度も上がっている。

BOSS クラーケン

AP=192
DP= 22
EV=116
HP=208



モンスター名	HP	ランク
グリーンスライム	2	E
キラービー	4	E
スケルトン	6	D
デススパイダー	8	D
キングスパイダー	5	E
ソーサラー・1	10	D
ゾンビ	24	C
グールー	38	A
インプ	20	A
マーシュスネーク	28	B
ジャイアントヒル	5	D
ホーク	15	C
ジャイアントフライ	25	B
マミー	17	C
アイアンヘッド	13	C
トロール	43	A
オーガー	49	B



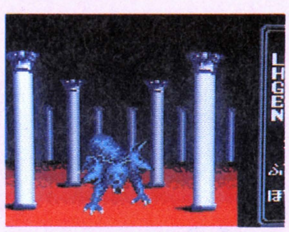
シナリオ10 地獄の淵

地獄の番犬が 城の地下に棲みついた。いつしか王国は この話でもちきりになった。夜になると 魔物の叫びが聞こえてくる。国王はなんとかしようと 戦士に頼み込んだ。

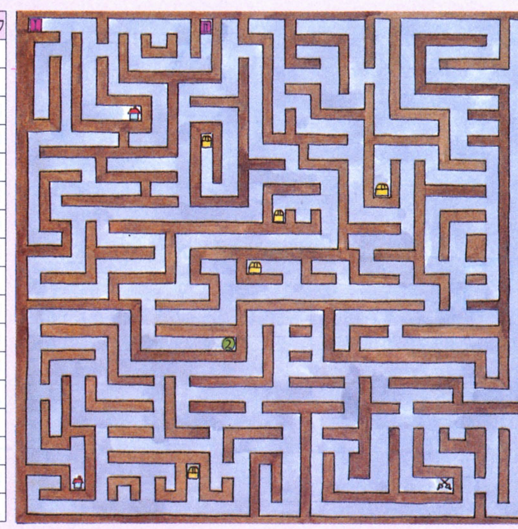
1Pと2Pのスタート地点が近いので、同時プレイなら、協力して敵に当たろう。

BOSS ケルベロス

AP=174
DP= 21
EV=172
HP=140



モンスター名	HP	ランク
グリーンスライム	2	E
キラービー	4	E
ゴブリン	5	D
スケルトン	6	D
クイーンアント	8	D
タランチュラ	15	C
ソーサラー・1	10	D
シャーマン・1	32	C
インプ	20	A
ジャイアントヒル	5	D
マミー	17	C
トウメイニンゲン(オトコ)	6	D
バンシー	60	A
ハーピー	54	B
シルバンウルフ	85	A
デスフライ	29	C
ガーダー	32	A



シナリオ11 怨恨の女怪

夜になると決まって 戦士の夢の中に ひとりの女が現れた。なにやら恨みを残して 死んでしまったらしい。その答えは ダンジョンにあるという。このままでは 夢は消えないようだ。戦士は渋々立ち上がった。

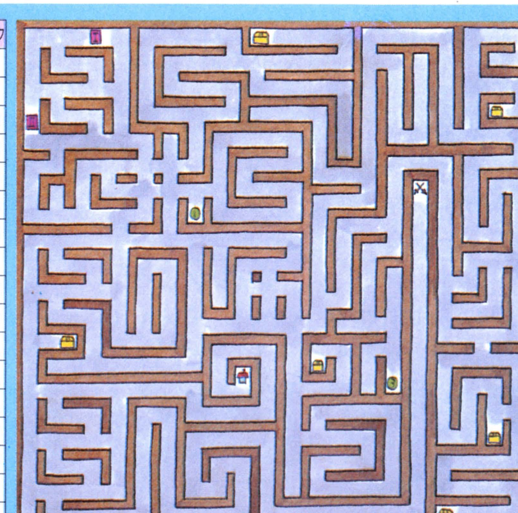
スタート地点の近くにあるショップがポイント。

BOSS フォールフェイス

AP=155
DP= 27
EV= 38
HP=168



モンスター名	HP	ランク
グリーンスライム	2	E
ブルースライム	4	E
パープルスライム	20	D
クイーンビー	8	D
ホーネット	18	C
ホブゴブリン	12	D
スケルトン	6	D
キラーアント	4	E
タランチュラ	15	C
ソーサラー・1	10	D
グールー	38	A
インプ	20	A
グレムリン	42	A
ジャイアントヒル	5	D
マミー	17	C
ハーピー	54	B
アイアンヘッド	13	C



※モンスター名の横のランクは、モンスターの強さを5段階で評価したもの(編集部の独自判断)。

シナリオ12 混成魔獣

傷だらけの戦士がいまにも倒れそうに歩いていた。「どうしたんだ」その戦士は向こうの城を指さし、息絶えた。不気味な物の気配が戦士を襲った。ただの魔物ではなさそうだ。

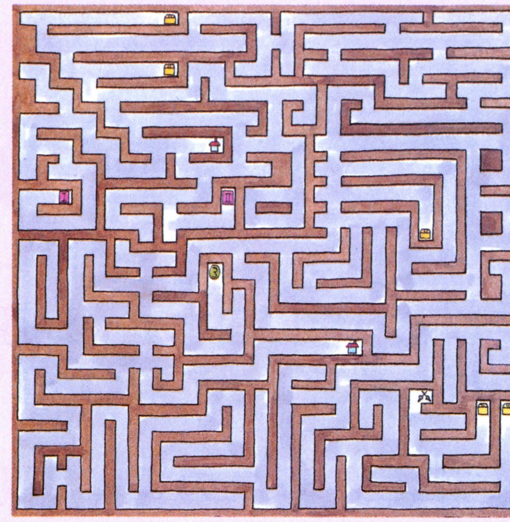
ボスの扉のすぐ近くに、戦士の防具が落ちている。かなりの防御力を持つアイテムだ。

BOSS キマイラ

AP=149
DP= 25
EV=160
HP=157



モンスター名	HP	ランク
グリーンスライム	2	E
キラービー	4	E
ゴブリン	5	D
キラーアント	4	E
キングスパイダー	5	E
ソーサラー・1	10	D
ネクロマンサー・2	36	B
グールー	38	A
グレムリン	42	A
ジャイアントヒル	5	D
デスクロー	19	C
パンプキンヘッド	51	B
マミー	17	C
バンシー	60	A
アイアンヘッド	13	C
トロール	43	A
ガーダー	32	A



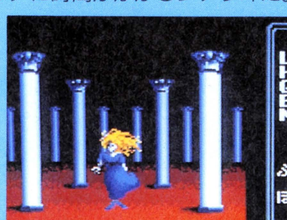
シナリオ13 死者の妄執

王国の墓場に　最近おかしな事が起こっている。死者が次々とよみがえっているという。それらがダンジョンへと入っていくのを　目撃した戦士は魔物の気配を感じ　中へ入る決心をした。

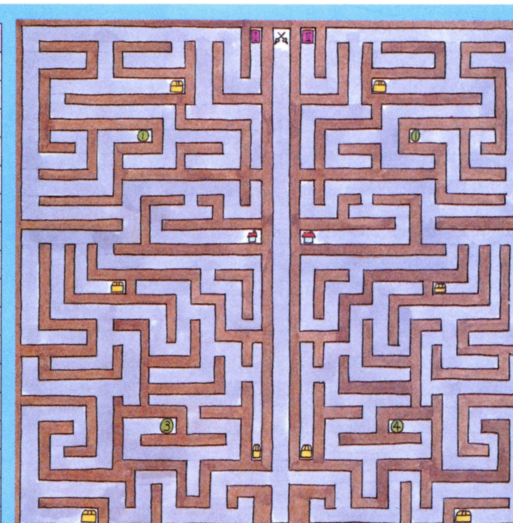
左右に分かれたダンジョンの右と左にプレイヤーは分かれる。クリアに時間がかかるシナリオだ。

BOSS ボガート

AP=130
DP= 23
EV=180
HP=152



モンスター名	HP	ランク
グリーンスライム	2	E
レッドスライム	4	E
クイーンビー	8	D
ゴブリン	5	D
クイーンアント	8	D
デススパイダー	8	D
キングスパイダー	5	E
ソーサラー・1	10	D
ネクロマンサー・2	36	B
ファイヤースネーク	11	D
ファルコン	27	B
ジャイアントフライ	25	B
ポイゾントード	83	A
ハーピー	54	B
アイアンヘッド	13	C
キラーウルフ	35	C
トロール	43	A



シナリオ14 高貴なる魔神

戦士よ　私と戦え。ひとりの魔神が　戦士に近づいた。どうやらダンジョンに棲みついているらしい。わざわざ挑戦を申し込んでくるとは　いい度胸だ。戦士は魔神の挑戦を受けることにした。

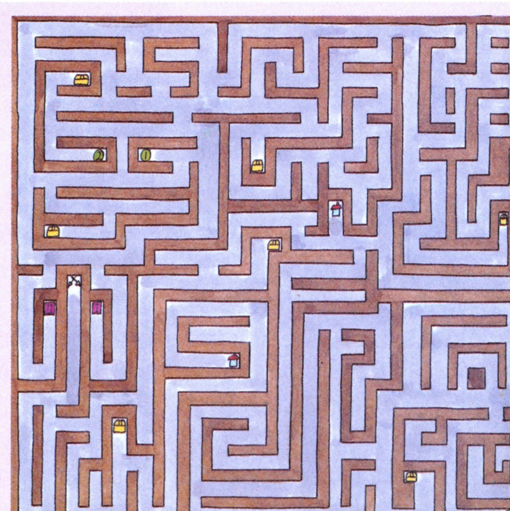
高価なアイテムが揃っているショップ4。そこで武器を揃えないと、ボス攻略がつらいぞ。

BOSS デュラハン

AP=172
DP= 32
EV=162
HP=149



モンスター名	HP	ランク
レッドスライム	4	E
ブルースライム	4	E
パープルスライム	20	D
キラービー	4	E
ゴブリン	5	D
クイーンアント	8	D
キングスパイダー	5	E
ソーサラー・1	10	D
シャーマン・1	32	C
インプ	20	A
グレムリン	42	A
ジャイアントヒル	5	D
デスクロー	19	C
デスフロッグ	75	B
ポイゾントード	83	A
トウメイニンゲン(オンナ)	12	D
デスフライ	29	C



※マップ中の記号は、Ⅰ、Ⅱ=プレイヤー、⚔=ボス、①〜④=ショップ、🏠=宿屋、宝=宝箱。

ゲーム前半の完全攻略ガイドだ！

弁慶外伝

日本を舞台にしたこのゲーム、遊んでいるうちに日本史や地理の知識が身につくぞ…って思わないように。



サン電子／12月発売予定／¥6,200

鬼若よ、魔界の侵略を阻止せよ

7月号で紹介した、序盤のストーリー展開をもういちど復習しよう。

魔物がはびこる鎌倉時代、おコトという娘が魔物にさらわれた。林省寺で修行をしていた若者、鬼若は、寺の住職、法眼からおコトの救出を命じられる。魔物の巣窟「岬の塔」から、見事におコトを助けだした鬼若は、法眼から、自分の出生の秘密を知る旅に出るように言われる。鎌倉の都に着いた鬼若は、魔物と戦う「かすみの一族」の砦の場所を聞き、そこを訪ねる。ところが、一族の頭領、三郎は「霊光石」を持ち逃げした助五郎を追って陸前の都へ向かったあとだった。鬼若は、三郎に会うため、陸前をめざした。しかし、鬼若が陸前の都に着き、闇市で助五郎をこらしめたときには、三郎はすでに霊光石を取り返して、砦に帰ってしまっていた。二度のすれ違いにもめげず、鬼若は、ふたたび「かすみの一族」の砦へと戻っていった…。



⬆鎌倉時代、日本中に魔物がはびこり、人間たちの平和な生活をおびやかしていた。本当に義経のたたりなんだろうか？



⬆林省寺の住職、法眼から、自分の出生の秘密をさぐる旅に出るようにいわれる鬼若。彼の行く手に待つものは…？



三郎とともに恐山の「隠れ重塔」をめざせ

「かすみの一族」の砦へ着いた鬼若は、やっとのことで三郎と会うことができる。三郎は、娘のおコトを助けてくれた鬼若に礼をいい、「出生の秘密を知るためには、まず隠れ重塔に行け」と告げる。さらに三郎は、自分もいっしょに旅をするといい、鬼若の仲間に加わる。頼もしい味方の登場だ。

三郎は、怪力が自慢だ。法術はまるで使えないが、そんなモノに頼らなくとも、力で魔物をネジ伏せてしまう。当面、三郎が攻撃係、鬼若が体力回復係ということになるだろう。北に行くほど敵のランクが上がっていく。陸前の都の闇市で、強力な装備をそろえて、それから少しずつ北をめざそう。



⬆陸前の都の闇市で、助五郎を見つけたが、三郎はすでに帰ったあとだった。



⬆恐山のふもとにある隠れ重塔に、鬼若の出生の秘密をにぎる何かが…。

隠れ重塔に入るには？

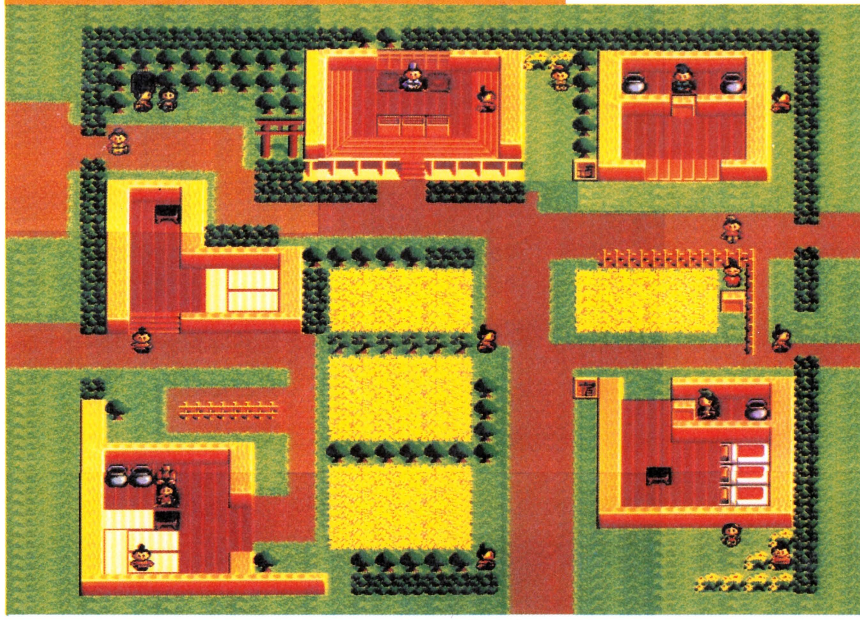
陸前の都の北である程度レベルを上げると、ツガルの村までたどり着けるようになる（くれぐれも先を急ぎすぎないように）。この村では、周りを山に囲まれた建物の話や、強い霊力を持った霊能者の話などが聞ける。

ツガルの村で休養しながら、さらに北に進むと、現れたり消えたり、点滅している塔を発見する。それが「隠れ重塔」だ。塔の入口に立つと、どこからともなく「あかしを示せ」という声がするので「霊光石」を天にかざす。ところが、隠れ重塔は、いっこうに実体化しない。なぜなのだろう。ひょっとすると、霊光石の力が十分に引き出されていないからなのでは…？



⬆塔の入口に立つと、どこからか声が聞こえてくる。

ツガルの村



山に囲まれた建物

隠れ重塔のナゾを解くカギは、ツガルの村の南、周りをぐるりと山に囲まれた建物に隠されている。

霊光石を使っても塔が実体化しなかったのは、鬼若と三郎の霊力が足りないため、霊光石が本来の力を発揮できなかったからだ。ツガルの村で聞ける話の中に、霊光石の力を引き出せる霊能力者がいるという情報がある。その霊能力者の力を借りなければ、隠れ重塔を実体化させ、中に入ることはできないのだ。そして、その霊能力者は、山の中の建物に住んでいるという…。隠れ重塔のナゾを解く前に、この建物に入る方法を見つけ出さなければ！



⬆建物をぐるりと取り囲んだ山を越えるには、どうすればいいのだろうか。

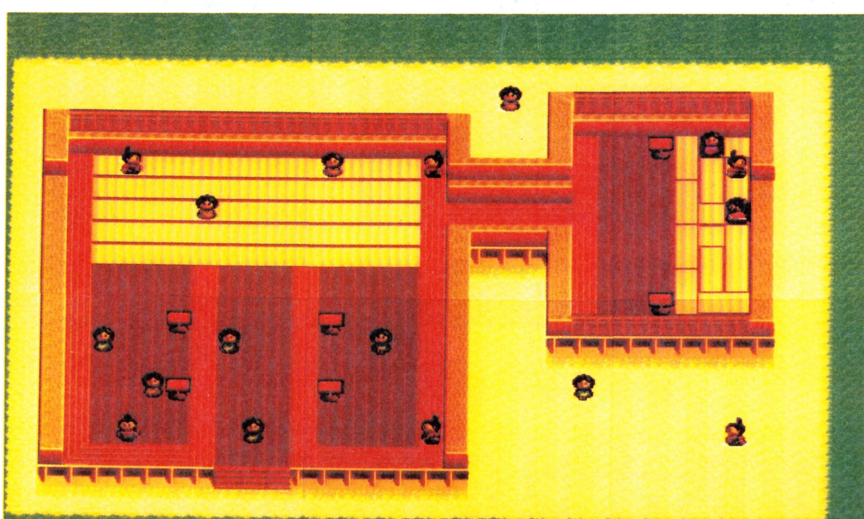
ヒミツの入口をさがせ

鬼若と三郎が空を飛ぶことができれば、こんな山など何の問題もないのだが、残念ながら、そういうワケにはいかない。山の内側への行き方に関しては、ツガルの村で、秘密の通路を通らなければならないという話が聞ける。しかし、その通路の入口がどこにあるかについては、教えてくれない。通路の入口についてのヒントは、山に囲まれた建物のさらに南にある洞くつ（落し穴？）の中で聞くことができる。中に隠れ住んでいる男が教えてくれる歌が指し示すポイントに、山の中に通じる通路のヒミツの入口がある。あやしいと思う場所をどんどん「調査」してみよう。



⬆洞くつの中に隠れ住んでいる男が、秘密の入口のヒントを教えてくれる。

出羽三山の修行場



沙夜香が仲間に

ヒミツの入口を発見すれば、山に囲まれた建物に入ることができる。そこは、巫女たちが霊力をきたえる修行場だ。そして、この修行場の中でいちばん霊力が強い巫女こそ、霊光石の力を引き出すことができる人なのである。その巫女の名は沙夜香という。沙夜香は、鬼若たちがやってくるのを予知していたほどの霊能力者だ。沙夜香は、魔族と戦うため、鬼若たちとともに旅をする決意をする。さあ、隠れ重塔に向かおう。



⬆沙夜香は、魔族と戦うため、鬼若たちの仲間に加わる。

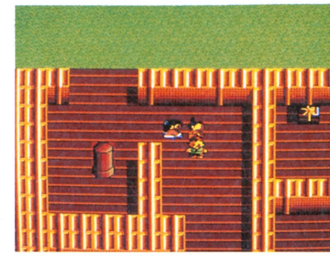
沙夜香の霊力のすごさ

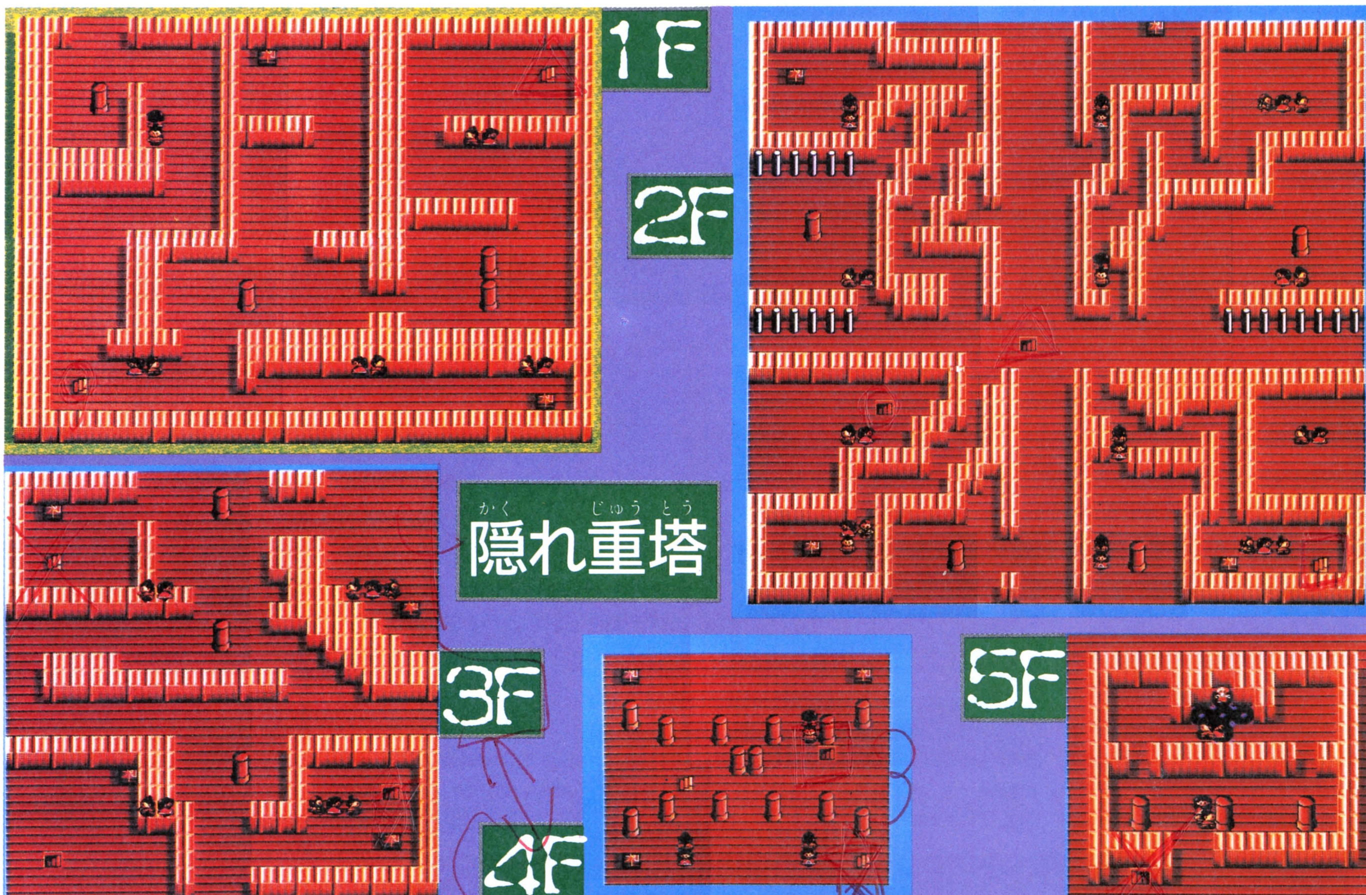
沙夜香を仲間にしたなら、すぐさま隠れ重塔へ…と、いきたいけれど、塔に向かう前に、沙夜香の装備する武具を買いそろえておこう。隠れ重塔の中は、強敵がいっぱいだ。薬の準備も忘れずに。

塔の入口に立つ。「あかしを示せ」という声に、今度は沙夜香が霊光石を天にかざす。すると、みるみるうちに、それまで幻の状態だった隠れ重塔が実体化した。さすが、出羽山の修行場最高の霊能力者、沙夜香だけのことはある。こうして鬼若たちは、塔の中に足を踏み入れた…。はたして塔の中で待つものは？



⬆沙夜香が霊光石を使うと、その強力な霊力によって、隠れ重塔が実体化した。


⬆隠れ重塔の中には、宝箱がたくさんある。これを無視するのはもったいないぞ。



ついに黄金の刀を入手！

隠れ重塔は全5階建て。塔の中は、それほど広くはない。あちこちに置いてある宝箱の中には、薬などが入っているが、持ち物がいっぱいの状態で開けると、中身を損する場合があるので注意しよう。

塔の最上階では、弁慶の眠りを解くためのアイテム「黄金の刀」を手に入れることができる。しかし、黄金の刀を守っている老人に会う直前、「悪夢の王」というかなりの強敵との決戦が待っている。

黄金の刀が手に入ったら、次はいよいよ弁慶を長い眠りから復活させるときだ。弁慶の眠る、呪殺界へ急げ！



⬆塔の最上階、「覇者の王」が放った刺客、「悪夢の王」が鬼若たちに襲いかかる。



⬆弁慶の眠る、呪殺界の封印を解く「黄金の刀」を手に入れた鬼若たち。

はたして弁慶を復活させられるのか？

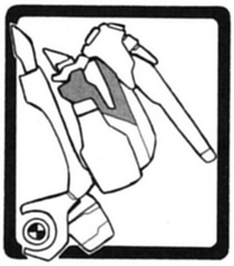
超SFノベルズ

今冬発売予定（トンキンハウス）

PCエンジンゲームの超先取りノベライズ!!

CYBER KNIGHT

サイバーナイト



GROUP SNE PRESENTS

連載第2話

戦士たちのバラード



哀しき傭兵……サイバーナイト

連載第2話の今回はドラマ形式。
ある戦闘に出撃する前の
モジュール戦士たちのルポだ

作者：山本弘とグループSNE
プレストーリー／山本弘
メカニック解説／水野良
監修／安田均
イラスト：佐藤典司（コンパイル）

軌道上にて

以下の文章は、地球暦2352年８月、バロネット（レチクル座ゼータ１星系の第１惑星）で行われた傭兵部隊による奇襲作戦に同行したジャーナリスト、ランス・マカリスターのレポートである。

この作戦の目的は、人質の救出であった。２週間前、地球に向かって航行中のカアンガ（水蛇座ベータ星系の第４惑星）の旅客用宇宙船ニョーカ号が、「神のハンマー」を名乗るゲリラにハイジャックされ、バロネットの宇宙港に強制着陸させられたのだ。

狂信的な人種差別主義者であるラモン大統領に支配されたバロネットは、自由平等主義を掲げるカアンガとかねてより対立しており、「神のハンマー」グループを裏から支援して、カアンガ国内に数々のテロを仕掛けていた。今回の事件も、ラモンが最初から糸を引いていたのは明白である。

人質の解放を条件に、バロネット政府はカアンガにきびしい要求を突きつけてきた。カアンガ政府は苦慮した。バロネットの非人道的行為に屈するわけにはいかないが、ニョーカ号の70人の乗員乗客を見殺しにもできない。しかし、カアンガ軍にはこうした任務に慣れた特殊部隊が存在しない。

そこで傭兵――金で雇われるプロの兵士たちの出番となったわけだ。かねてから傭兵部隊の実態を取材していたマカリスターは、特別に許可されて、この作戦に参加することになった……。



⬆ハンガー・デッキで重量級モジュール〈ベオウルフ〉を装着する兵士たち。

〝私たちを乗せた揚陸強襲艦アルヌワンダシュⅠは、バロネットの周回軌道に接近しつつあった。簡単な偽装を施し、古い貨物船に見せかけてある。バロネットの防衛ラインの内側に入りこんだら、船体を覆ったハリボテを吹き飛ばし、大気圏に突入して、宇宙港に係留されているニョーカ号の隣に強行着陸する手はずになっている。

本番を前に、最後のブリーフィング（作戦指示）が行われた。私たちの部隊が使用するバトル・モジュールは２種類――エルミラージュ社製の〈アルムシャット〉と、ラインバッカー社製の〈ベオウルフ〉である。

ブリーフィング・ルームのスクリーンには、宇宙港周辺の施設の配置や、ニョーカ号の内部の詳細な見取図が映し出され、指揮官からフォーメーションが説明されていた。ニョーカ号に突入してゲリラを排除し、人質を救出するのは軽量級で動きの速いアルムシャットが行う。火力を誇る重量級のベオウルフは、外にいてそれを支援する。救出が完了するまで、宇宙港を警備している軍を近づけないようにするのだ。

そのすべてを、たった30人の傭兵で行うのである。しかも、アルヌワンダシュⅠが着陸してから、人質を全員乗せて離陸するまで、わずか12分の余裕しかない。それより１分でも手間取ると、迎撃戦闘機が発進してしまい、大気圏を出る前に撃ち落とされてしまうからだ。〟

素顔の女戦士

〝ブリーフィングが終わり、戦士たちは軽口を言い合いながら、ぞろぞろとハンガー・デッキに向かった。宇宙船の最下層にあるバトル・モジュールの格納庫である。

予備も含めて34機のモジュールが、アンカーで固定され、十数人のメンテナンスマン（整備員）が点検を行っている。ここにはオイルのにおいと汗のにおいがしみついている。私は大学のクラブの部室を思い出した。格納庫というよりは、鋼鉄の鎧に着替えるための更衣室といった感じだ。

戦士たちは、まずアンダーウェアに着替える。体をぴったりと包みこむ薄いスーツで、表面全体に細いプラスチックのチューブがうねうねと這い回り、迷路のような模様を形

作っている。モジュールの内部はサウナ風呂のような熱さなので、着用中はこのチューブの中を冷たい水が流れ、絶えず体を冷やしているわけである。ふつう、モジュール用アンダーウェアの下には他の下着はつけない。

　この部隊には女性兵士も3人いるのだが、彼女たちはデッキの隅を粗末なカーテンで仕切って、その向こうで着替えていた。作戦開始までまだ時間があるので、私は着替えを終えて出てきた彼女たちの1人にインタビューすることにした。

　部隊の中で最年少のキリ・ザンジヌは、健康的な褐色の肌をした娘だった。まだ十代だが、すでに実戦を10回以上経験しているという。私は彼女に、今回の任務を引き受けたのは、単に金のためなのか、それともバロネットの政策に対する反感からかと尋ねた。「どっちでもないわね」彼女は少し考えて答えた。「そりゃ、ラモンのやり方には腹が立つわよ。でも、この戦いを正当化するちゃんとした主義主張が、あたしの中にあるのか、と言われると、うまく答えられないわね。結局、好きでやっているだけだもの。ボランティアじゃないから、ちゃんと危険に見合うだけの金はもらってるしね」

　こわくないのか、と尋ねると、

「そりゃ、死ぬのはこわいわよ。こればっかりは本能だものね。戦闘がこわくないなんて言うやつは、見栄っぱりか、本当に戦場に出たことのないやつよ。

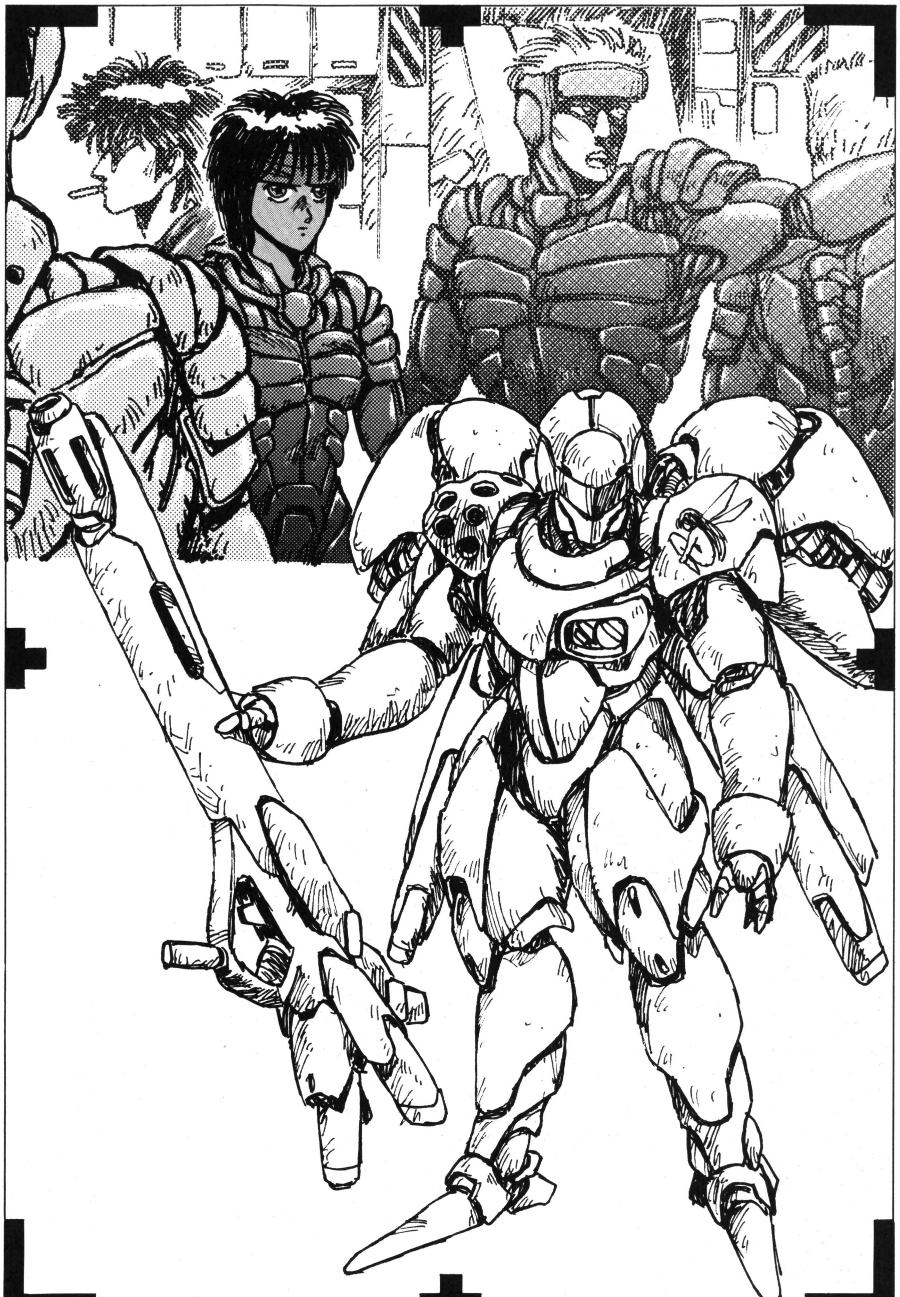
　でも、こわいからこそ戦いたいのよ。ジェットコースターのようなものね。乗ってる間はものすごくこわいけど、終わるとまた乗りたくなるでしょ？　ただ、コースターはこわいだけで死にはしないけど、戦場ではちょっとドジを踏むと本当に死ぬ……その違いは大きいわ。だから戦場にはジェットコースターの何十倍もの魅力があるのよ。

　自殺願望？　とんでもない！　死にたいなら、そこらのビルから飛び下りればすむことよ。あたしは生きたいの。誰よりも強く生きたいと願ってるの。だからこそ戦えるんだと思うわ」

　キリは以前、故郷に12歳になる弟がいると話していた。私が、もし君の弟が傭兵になると言い出したら賛成するか、と訪ねると、彼女は即座に「ノー」と答えた。

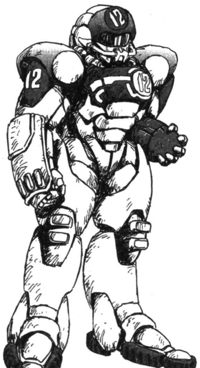
「自分の弟を、中毒患者にしたがる人間がいる？　あたしは自分の生き方に満足してるけど、他の人にそれを押しつけようとは思わないわ。まして、あたしのせいで弟が死んだりしたら……考えたくないわね。

　正常じゃないってのは、自分でもわかってるわ。傭兵なんてもんは一種の病気ね〞



⬆上　キリは普通の娘とまったく変わらないように見えた。

⬆下　エルミラージュ社の軽量バトル・モジュール〈アルムシャット〉。関節部には形状記憶合金のワイヤーを使用している。



⬆マカリスターが大学時代に使用していたメックボールのQB用モジュール。メックボールはモジュールを着た選手がぶつかり合う過激な球技だ。死者もしばしば出るので、禁止している惑星もある。

サイバーナイトの誇り

〝まだ少し時間があったので、私はもう1人、クレイン・キューバートという兵士にインタビューした。彼は、自分たちのことを記事にするのはかまわないが、くれぐれも本当のことを書いてくれ、と念を押した。

「前に傭兵の生活をルポしたノンフィクションを読んだことがあるが、大笑いだったね。たった4人の傭兵が、600人の敵の部隊を撃退したっていうエピソードが載ってるんだが、いくら傭兵の腕がすば抜けてよくて、モジュールが優秀でも、150対1で勝てるわきゃない……相手が全員、幼稚園児でないかぎりはね。

その他にも、ヤクザのファミリーの出身で、うれしくなると『サクラサクラ』を歌い出す日本人兵士なんてのも出てきたっけな。そんなやつ、いるわけないっての！

その書き手は、傭兵を現代の英雄だと言いたいらしいが、とんでもない話さ。俺たちの生き方が、普通のサラリーマンよりいいなんて、誰も思ってやしない。ただ単に、人それぞれに生き方が違うってだけさ」

自分たちを「サイバーナイト」と呼ぶ傭兵もいるが、と言うと、彼は苦笑した。

「そいつは一種の冗談さ。正義とか国家への忠誠とかを重んじるのがナイト（騎士）なら、俺たちは断じてナイトなんかじゃない。

ただ、……俺たちはみんな自分の考えに誠実に生きている。自分に嘘ををつくことなく、力のかぎり生きたいと思っている。そういう意味でなら、俺たちは自分自身のためのナイトと言えるかもしれないな」

その時、ハンガー・デッキ内にブザーが鳴り響いた。モジュールの装着を開始せよという合図だ。クレインは話を中断して、自分のベオウルフに走っていった。

各モジュールはそれぞれの兵士の体形に合わせて調整されている。何番のモジュールは誰、というように愛用の機体が決まっていて、よほど機体が足りない時以外は、他人のモジュールを借りて使うことはないという。いくつかのモジュールには、胸や肩やヘルメットの部分に傭兵たちが暇な時に描いたマンガチックなマーキングがある。

キリのモジュールはアルムシャットだった。メンテナンスマンの手を借りて、各部のアーマーをてきぱきと装着していく。

このタイプの軽量級モジュールは、関節部にギアではなく形状記憶合金のワイヤーを編んだものを使用している。ワイヤーが電気信号によって変形し、筋力を増幅するわけだ。モーターとギアを使う方式に比べて、大きな力は出せないが、関節の自由度が大きく、動きやすいという利点がある。プロポーションも人間に近い。

キリのモジュールの左肩には、かわいらしい花の妖精が描かれている。彼女が自分で描いたのだそうだ。

「子供の頃は絵本作家になりたかったの」とキリは笑って言う。「どこでどう間違ったのかなあ」

指揮官にしつこくくい下がったおかげで、私も戦闘に参加することが許された。もちろん負傷したり戦死しても責任は負わないという条件付きだ。

予備のベオウルフを私のサイズに合わせて調整してもらった。ただし武装は一切ない。

左肩には100ミリ砲の代わりに、ビデオカメラのポッドが装備されている。

大学時代にメックボール部でクォーターバックをやっていたおかげで、モジュールの動かし方はだいたいわかっている。ただ、マニピュレーター（機械の腕）をレバーで操作しなくてはならず、それだけが少しとまどった。ベオウルフは肩幅が広いので、マニピュレーターに操縦者の腕が入らないのだ。〟

降下開始

〝ドンドンという音が続けざまに船体を震わせた。アルヌワンダシュⅠがＥＭＰミサイルを撃ち出しているのだと知らされた。殺傷を目的としない小型の核兵器で、大気圏上層で爆発して強力なエレクトロ・マグネチック・パルス（電磁衝撃波）を発生させるのだ。

数分後、船内のすべての電気系統が5秒間だけカットされた。回路を切り離して、ＥＭＰからエレクトロニクス機器を守るためである。電磁衝撃波は音もなく通過し、アルヌワンダシュⅠは何の影響も受けなかった。

しかし、バロネットの防衛網は無事ではすまない。突然のＥＭＰ攻撃によって、惑星の半分のレーダーやアンテナが使いものにならなくなり、大混乱に陥っているはずだ。軌道上の軍事衛星や宇宙戦艦も同様だろう。

ブザーが2回鳴った。いよいよ大気圏突入だ。すべてのモジュールがアンカーで固定されているのを確認して、メンテナンスマンは全員、ハンガーから退避した。

再び船体に衝撃が走った。アルヌワンダシ

告知 オリジナル・モジュールを作成してくれ

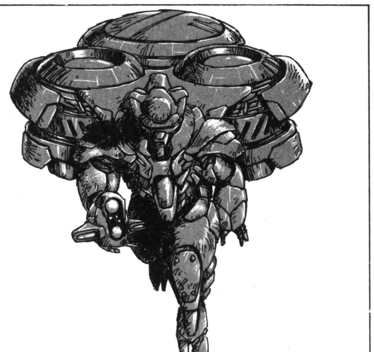
前号と今号を読んだ人はだいたい、モジュールとはどんなものか、わかったことと思う。

そこで読者のみんなに広く告知する。

右の例を参考にして、オリジナルのモジュールを描いて送ってきてほしい。

右を見てわかるとおり、モジュールとはただ単に戦闘用のみではないのだ。メーカー名や名称も自由に発想してもらってけっこう。

くわしくは下に書いてある。斬新なアイデアを待っているぞ！



メーカー　エルミラージュ社　製造年度 2310年
名称　偵察用モジュールＢＭＳ-107〈フェブリエ〉　機能　敵地に潜入して情報を収集する。エンジン2基を装備し、飛行可能。



メーカー　エルミラージュ社　製造年度 2298年
名称　深海探査用モジュール　〈クストー〉
機能　深さ1万メートルの水圧に耐える。

応募方法　ハガキのウラにキミの考えたオリジナル・モジュールを描いてくれ。メーカー名・名称なども書き添えてほしい。住所・氏名・年齢などはハガキの表に書いてね。
あて先＝〒102東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷ＫＴビル　㈱ＰＣエンジン　サイバーナイト　モジュール係

ュⅠがじゃまな偽装を脱ぎ捨てたのだ。

続いて逆噴射が開始された。体が逆Ｇで前方に強く引っ張られるのを感じる。軌道速度を打ち消されたアルヌワンダシュⅠは、船首を下げ、バロネットの地表めがけて石のように落下していく。戦争をジェットコースターにたとえたキリの言葉が実感できた。

大気圏突入角度は約70度だと知らされていた。これは船体がバロネットの大気との摩擦熱に耐えられるぎりぎりの角度である。角度を少しでも間違えたら、船体は破壊され、私たちはみんな燃えつきてしまう……。

もちろんそんなことになるはずがなかった。この船のパイロットもまた、プロの傭兵なのだから。

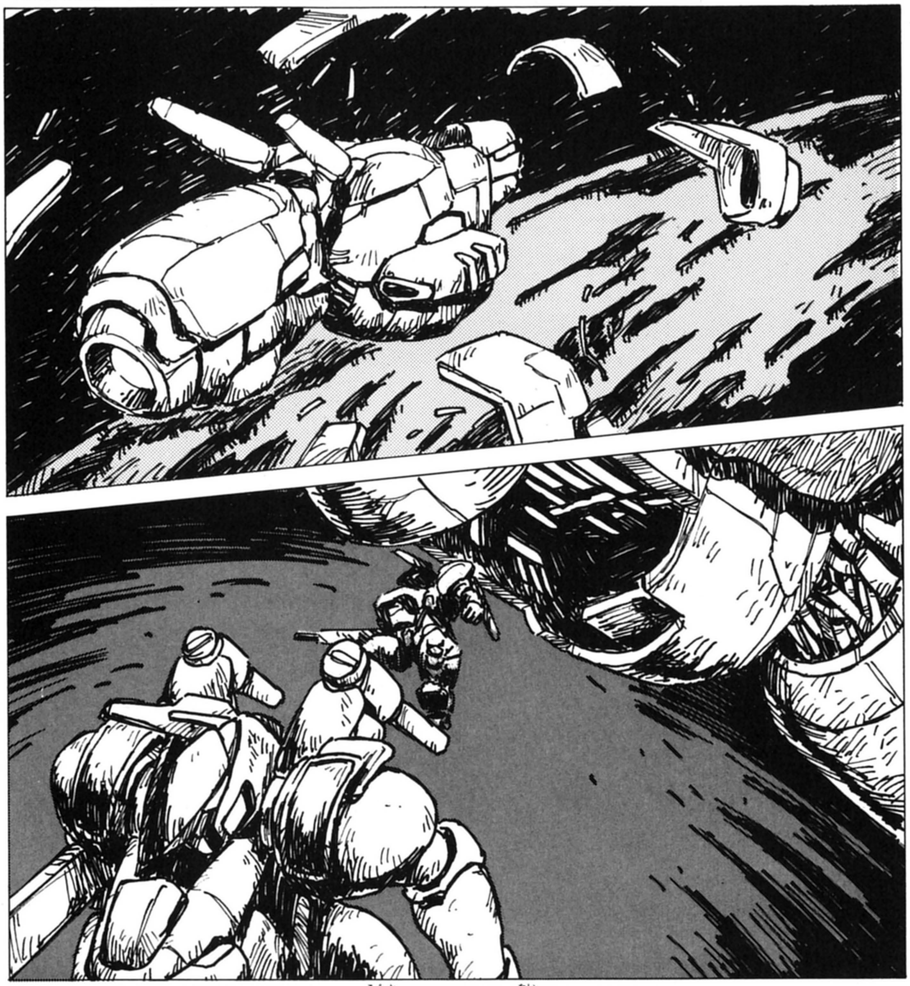
永遠に続くかと思えた逆Ｇが消え、アルヌワンダシュⅠは水平飛行に移った。再びドンドンというミサイルの発射音。今度は敵の赤外線追尾装置を混乱させるダミーである。空気に触れると自然発火するアルキルアルミニウムの霧をばらまくのだ。

ブザーが３回鳴った。いよいよ着陸だ。ズウンという下から突き上げるような振動があったかと思うと、それまで響いていたエンジンの音が急に低くなった。

ハンガー・デッキの床が左右に開いた。数メートル下にはアスファルトが見える。アンカーが解除されモジュールは次々とバロネットの地表に飛び下りる。私は部隊の最後尾だった。

そこで私はとんでもないミスをしてしまった。興奮したため、逆噴射をかけずに降下してしまったのだ。着地の衝撃で脚部のサスペンションが壊れ、ベオウルフは前のめりに倒れた。私は立ち上がることさえできず、亀のようにじたばたともがき続けた……。

⬇偽装を排除し、惑星バロネットの大気圏に突入する揚陸強襲艦アルヌワンダシュⅠ。



⬆アルヌワンダシュⅠのハンガー・デッキから降下するベオウルフ隊。

クレインが私を船に引っ張り上げてくれた。人質を全員無事に救出したアルヌワンダシュⅠは、予定より２分以上も早く、着陸からわずか９分半で離陸した。私の他には、負傷者もいない。作戦は大成功だった。

しかし、せっかくのスクープは台なしだった。ベオウルフのビデオカメラに映っていたのは、宇宙港のアスファルトのアップばかりだったのだ……。″

（つづく）



メーカー ジェネラル・ロボテック社 製造年度 2043年 名称 作業用モジュール RGX-4 機能 まだ時速0.6kmでしか歩けず、あまり実用的ではなかった。



メーカー ニッカネン社 製造年度 2102年
名称 重度身障者用モーターギプス
機能 脳波信号で動き、全身マヒの人でも短期間のリハビリで自由に歩けるようになる。モジュール技術の応用例のひとつ。これはプロトタイプで、のちにもっとコンパクトなものになった。



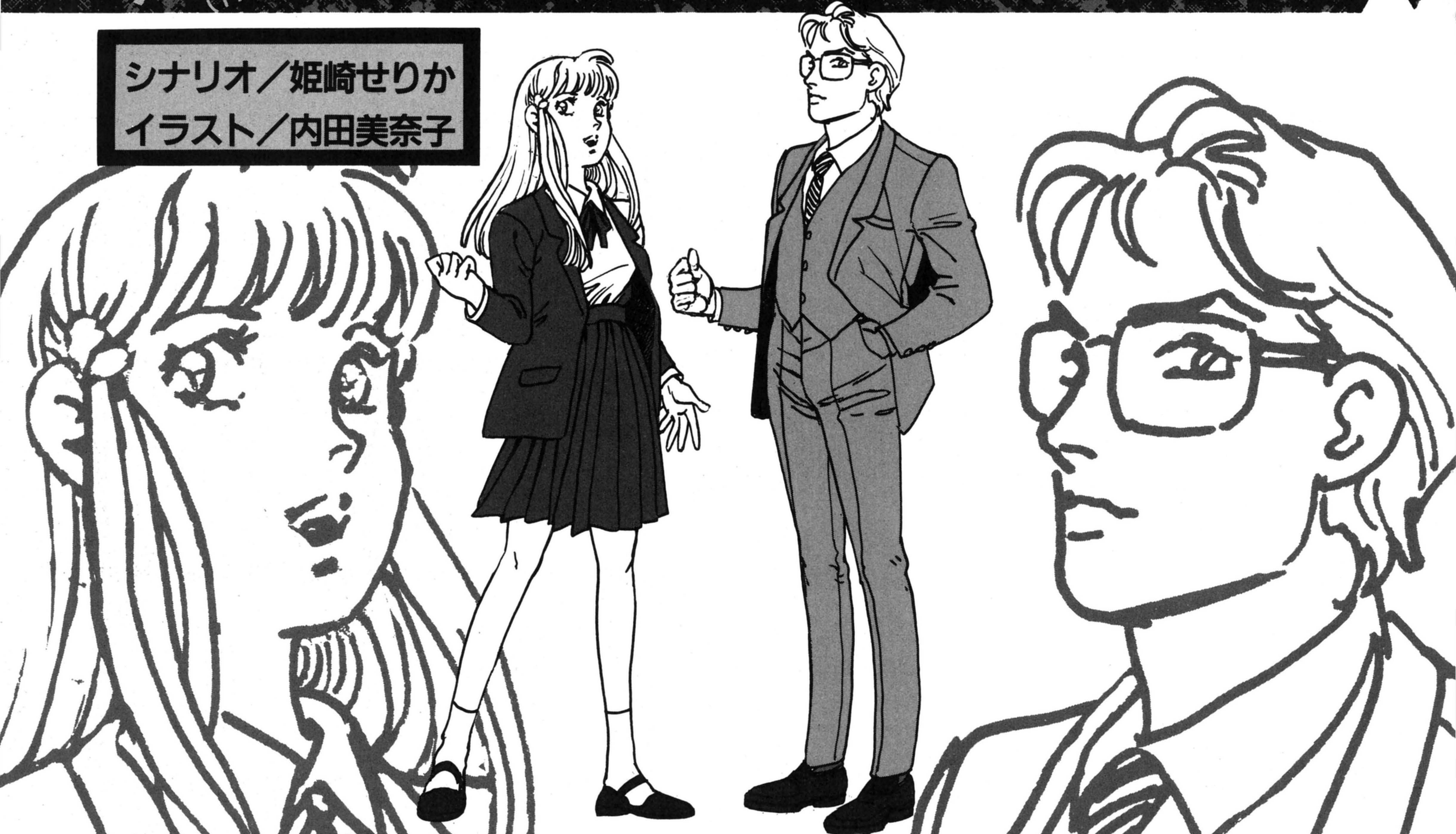
メーカー アマハ社 製造年度 2078年 名称 スポーツ用モジュールＺ-1000（試験型） 機能 時速40kmで走行可能。腕はバランスを取るためのもの。転倒の危険が高すぎて市販はされなかったが、その技術はのちのモジュール開発に役立った。

予告1

新再開！メイルR
黄昏狩人

次号よりスタート（11月号）

シナリオ／姫崎せりか
イラスト／内田美奈子



作者より♥

えっと、はじめまして。次号からのメイルRPG企画に参加させていただくことになりました、姫崎せりかです。

ご好評のうちに完結した『水晶の王者』ですが、シナリオの進行がちょっとわかりにくいという意見が聞かれ、次号からは全く別のシナリオを交互に進めていくことになりました。

まず先攻として、次号からせりかがゲーム進行を担当する『黄昏狩人（トワイライト・ハンター！）』が始まります。ファンタジーとはがらりと変わった、アクション学園コメディ。ちょっと内容を紹介してみますね。

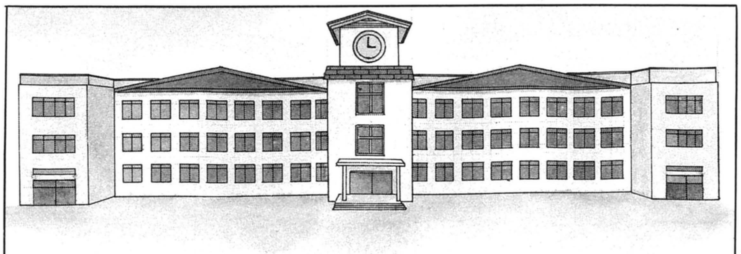
時は現代。とある地方都市にある県立花園高校が物語の舞台になります。いつもと変わらなく授業を受けていたあなたは、突然空が真っ赤にそまるのを目撃しました。それが事件の幕開けだったのです。

いつもとおなじ街の様子。日常の生活。でも何かが微妙に違っています。街のあちらこちらには気味の悪い黒い影がはい回っているのに、誰もそれに気が付かないのです。

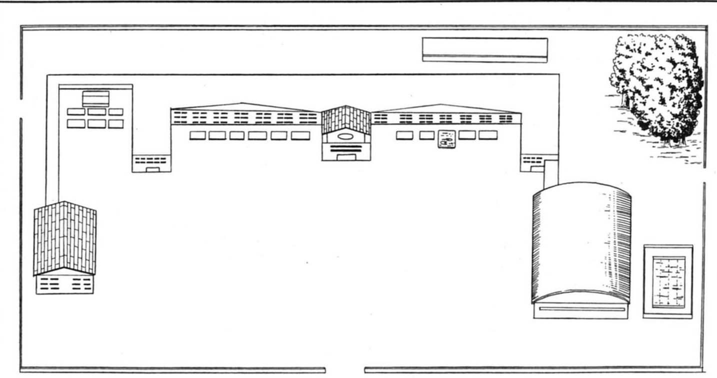
どうやら街に得体の知れない力が働き、なぜか花園高校だけがその影響から逃れたらしいのです。まともにこの事態を考えられるのは花園高校の生徒たちだけです。黒い影から街を守り、正常に戻すには、花園高校の生徒たちの活躍に頼るしかありません。

その1人があなたです。正義に燃えても不純な動機で動いても、それはあなた次第。キャグありドタバタありの笑えるドラマになる予定です。このイベントにぜひ参加してみてください♡

PG新シリーズ2作〔トワイライト・ハンター!〕



花園高校正面図



花園高校ふかん図

主な登場人物

結城 忍
花園高校2年生。生徒会長。A型。
冷静沈着、頭が良く人望も厚く、顔も良い。
女の子に優しいフェミニスト。特にかすみのことがすき。
杏子の従兄弟。

神護寺かすみ
花園高校2年生。生徒会書記。血液型O型。性格は明るくて活発。元気がいいが、ついうっかりのドジも多い。
代々神官を務めた家系に生まれ、精神力の強さは並ではない。

藤原 一臣
花園高校2年生。生徒会副会長。A型。
真面目で熱血。無口なスポーツ万能少年。
背が高く、日焼けした肌といった、忍とは正反対のタイプ。愛想は悪いが、照れ屋さん。

神護寺高嶺
花園高校の古典教師。かすみの兄。B型。
スリーピースに銀ぶち眼鏡がトレードマーク。生徒たちのブレーンになる。
その行動形式は誰にも予想がつかない。

星野 弘明
花園高校2年生。生徒会会計。B型。
根っからのひょうきん者。あまり真面目ではないが、たまに鋭いことを言ってみんなを驚かせる。
趣味は女の子。

美影 杏子
花園高校2年生。生徒会書記。AB型。
かすみの友人。ふわふわ髪の派手な美人。聡明で性格もよく、ファンもおおいが、大の男嫌い。

加賀美玲子
花園高校の保健の先生。A型。
大人の色気をもった美人。高嶺が気にしていたりする人

このシナリオでは、読者のみなさんが自分の名前・性別を決めたあと、学年・クラブ活動・趣味等を幾つかの選択肢の中から選んでキャラクターを設定するところから始まります。例えば。
●桜井涼子・三年・剣道部・趣味は株式投資……といった具合です。この設定によって自動的に、キャラクターの能力値が決まる訳です。

じゃあ、最初のキャラクター設定が重要なんだ。能力値の高いキャラを作らなきゃ。むずかしいぞ。──そう思ったあなた。大丈夫です。能力値が行動結果のすべてを支配するとは限りません。自分のキャラクターに、いかにふさわしい行動をとらせるかが最大のポイントになります。

能力値の高いキャラが何をやっても成功する訳ではありません。能力値に見合った行動を取らないと失敗します(逆に能力値が低くてもその能力値に見合った行動をとれば高得点が得られる訳です)。行動が成功するかどうかは、あくまでその「キャラらしさ」できまります。

行動の選択肢にはあらかじめ決められた流れはあっても、きちんとした正解がある訳ではありません。ドラマを楽しみむこと。みなさんはそれに徹してください。せりかは楽しんでもらえるように頑張ります。期待してくれるとうれしいです。

では、またお目にかかりましょう♡

予告2

次々号よりスタート（12月号）

さまよえる白銀宮（プラチナムパレス）

シナリオ／小泉 雅也　イラスト／中村博文



主要キャラ



女魔法使い
ラミアン・ラー



魔法使い
フォート・ギヌルオン

作者より♠

『トワイライト・ハンター！』と並行してすすむ、もう１つのシナリオは、題して『さまよえる白銀宮』。前回までのシナリオ担当者、小泉雅也がひきつづき担当します。

とはいっても『水晶の王者』の続編ではありません。同じユルセルーム世界でも、前回はイーヴォ歴1889年ごろ、今回の『さまよえる白銀宮』では正確な年号は不明なものの、明らかにあとの時代だとわかっています。

なぜなら、『水晶の王者』で少年王ガザル・ディオールが旧エンダルノウムに攻めのぼった「王の道」は、当時ヒリル湖とシリネア湖の間、ファリアの街を通っていました。ところが今回の『さまよえる―』では、ヒリル湖とシリネア湖はつながってしまっていて、「王の道」は途切れて、ファリアの街は湖底に消えています……。

さて、前置きはこれぐらいにして、『さまよえる白銀宮』のサワリだけ、内容をお教えしましょう。

最初に「白銀宮」を見つけたのはノスラムス連山に住む山小人の旅商だといわれている。白銀宮という呼び名からして金属と縁が深い彼らの好みともとれるが、実際には、高位の魔法使いや妖精族はそれよりも先に、魔法的な力の変動として「白銀宮」の出現をとらえていたともいわれている。

白銀宮の存在が人びとの口にのぼるようになった最初のころ、白銀宮はヴァロン砂漠に現れる蜃気楼のたぐいと受けとめられていた。旅商たちはヴァロン砂漠に浮かぶ白銀の輝きを放つ宮殿としてその噂を広めていった。

噂が広まると、白銀宮は思いもよらないところに出現するようになった。北の魔国デュラとの境に位置するヒュラー湖の湖面で目撃され、アウロンの浜道から臨む海上にも姿がみられた。ラムザスの草原に旧エンダルノウム近辺の荒地にも見いだされた。人びとの噂にのぼりはじめて半年ほどたったころには、どこの街でも白銀宮の噂が聞かれるようになっていた。

この白銀宮に目をつけた２人の魔法使いがいた。１人は黒の神デュールに仕える女魔法使いラミアン・ラー、今１人は白の神イーヴォ派を自称するフォート・ギヌルオン。

キミは女魔法使いラミアン・ラーに加担するか、フォート・ギヌルオンと白銀宮の謎に挑むか――今ふたたび、はるかなるユルセルーム世界へ旅立つ。

では、みなさんの参加をお待ちしています。よろしく！

イース百科

『イース』に関する単語や用語をわかりやすく解説。役に立つ情報から、どーでもいいようなヨタ話まで完全収録!!



『イース』のすべてがわかる
究極の百科事典だ!!

これは便利だ!!

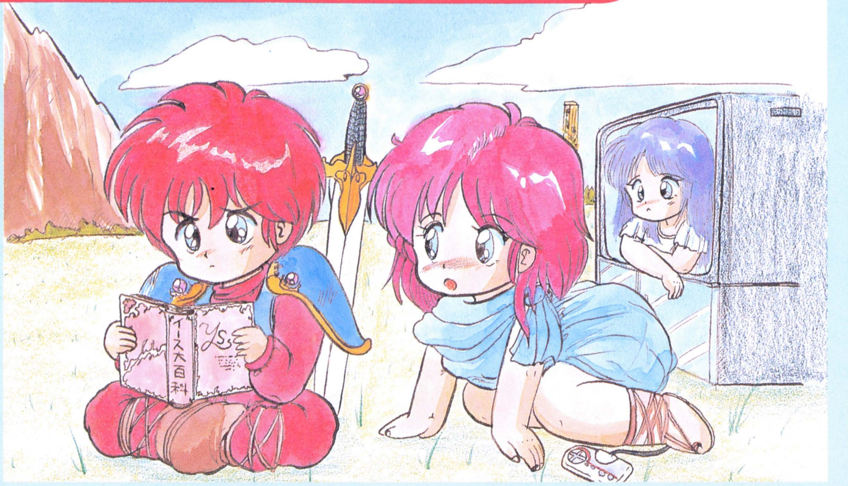
『イース』のことなら
なんでもわかる!!

イース百科

この百科事典の使い方

このたびは「イース百科」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。この事典は、不朽の名作ゲーム『イース』に関する、さまざまな項目について解説してあります。『イース』についてのことなら、なんでもたちどころにわかるという、ファン必携の事典です。

各項目は、50音順に並べてありますから、辞書をひくようにご利用いただけます。また、項目によっては、その項目にまつわる役に立つ情報をコラムにして解説してありますので、読み物としてもお楽しみいただけます。それでは、最後までじっくり『イース』の世界をお楽しみください。





ア イテム

"道具"という意味に解釈されているようだが、英和辞典に載っている"item"とは、ニュアンスが違う…。

赤毛

赤い色をした髪の毛のこと。『イース』シリーズの主人公、アドル・クリスティンのみごとな赤毛は、彼のシンボルである。

ア ドル・クリスティン

『イース』シリーズの主人公。偉大な冒険家として知られ、かなりの剣の達人でもあった。エレシア大陸の西端の、エウロペ地方にある名もない山村に生まれ、少年の頃から好奇心旺盛で、弱冠16歳にして冒険の旅に出発した。ちなみに、イースの国での冒険は、アドルが16歳のときに体験した、最初の冒険である。

彼は、自分の体験を冒険日誌として書き残しており、その日誌の数は優に100冊を超える。その代表的なものに「アルタゴの5大竜」「セルセタの樹海」「砂の都ケフィン」などがある。



⬆わずか16歳で冒険の旅に出た、根っからの冒険野郎。

イラストに見るアドルの変遷



イース

➡赤毛がそれほど目立たない。ヒョロッとした体型がちょっと頼りなさそう…。



イースII

⬅ぐっとマンガっぽく変身したアドル。3頭身アドルが登場したのもこの『イースII』から。



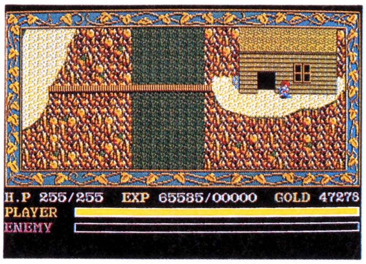
イースIII

➡たしか19歳に成長しているはずなのに、『イースII』のころよりも童顔になっているアドル。

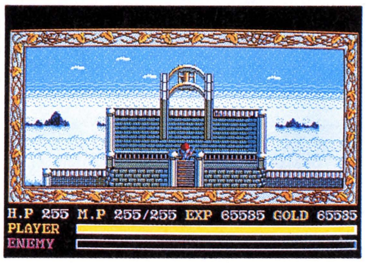
イース

'87年6月、PC8801版の『イース』が発売されて以来、ゲームファンの圧倒的支持を獲得し続けている。まさに不滅の金字塔と呼ぶにふさわしいゲーム。また、'88年4月に発売された『イース』の続編『イースⅡ』は、パソコンゲーム史上、空前の大ヒット作品となった。パソコン専門誌「コンプティーク」（角川書店発行）において、読者の人気ランキング表から『イース』と『イースⅡ』の名前が消えたことはない。

今回、PCエンジンで発売されるCD−ROM版『イース』は、『イース』と『イースⅡ』の2作を1本にまとめるという画期的な試みで話題を集めている。



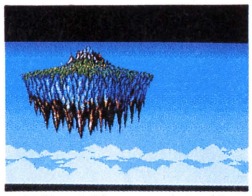
⬅アドルが6冊のイースの本を集めるまでを描いた『イース』。



➡天空に浮かぶイースの国でのアドルの戦いを描いた『イースⅡ』。

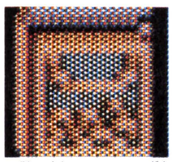
イースの国

伝説に残されている魔法の国。2人の女神と6人の神官によって統治され、黒い真珠が生み出す魔法の力によって栄えたが、クレリアという金属を作り出す過程で「魔」が発生してしまい、一度は滅びかけた。この危機に、神官たちはサルモンの神殿を中心とするイースの国の一部分を大地から引きはがし、天空高く昇らせた。そして、ふたたび平和が訪れることを願い、イースの本を書き残し、子孫に託した。


⬆大空を浮遊するイースの国。

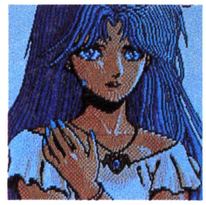
イースの本

イースの国の6人の神官（ハダル、トバ、ダビー、メサ、ジェンマ、ファクト）によって書き残された、イースの国の歴史書で、全6巻からなる。6冊の本をすべてそろえたことによって、本に秘められた魔力で天空に浮かぶイースの国に運ばれる。また、この本は、サルモンの神殿への扉を開く鍵でもある。


⬆全6巻のイースの本。

イースの女神

6人の神官とともにイースの国を治めていた、イースの国の象徴ともいうべき存在。かつて魔物によってイースが滅びかけたとき、魔の元凶を封じ込め、魔物の侵攻をストップさせ、それから700年の間、人びとの前から姿を消していた。少女フィーナ、詩人のレアとしてアドルに接し、彼の冒険を見守り、陰からささえ、復活した魔の元凶のもとまで導いた。


フィーナ


レア



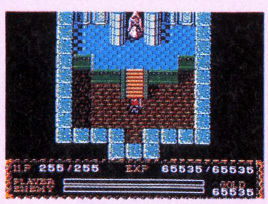
PCエンジン以外でプレイできる『イース』

『イース』シリーズは、もともとパソコンゲームとして発売された。そのパソコン版が大ヒットしたため、いくつかの他メディア（TVゲームマシンなど）版の『イース』が発売されている。ここに紹介する『イース』は、それぞれ独特の味わいを持っている。『イース』通なら、ぜひ完全制覇してみてはどうだろう。


⬆元祖パソコン版。さまざまな機種に移植されている。

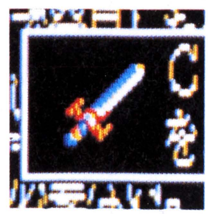

⬆セガマークⅢ版。グラフィックの美しさが見どころ。

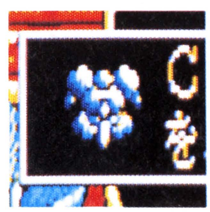

⬆ファミコン版。パソコン版の内容をアレンジしてある。


⬆今年の末には、ファミコン版の『イースⅡ』が発売される予定。

クレリア

神官たちが黒い真珠の魔力によって生み出した金属。これによってイースの国は繁栄したが、クレリアを作り出す過程において「魔」が発生してしまい、国が滅びかけた。そのため神官たちの手によって地中深く封じ込められたが、長い年月がたち、クレリアのことなど知らない人びとの手によって、「銀」という金属として掘りおこされてしまった。

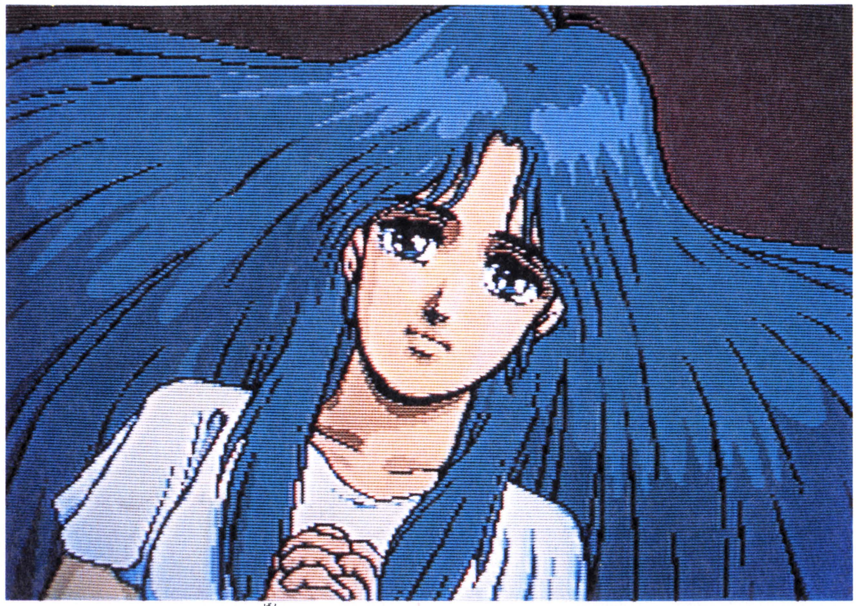

⬆クレリアソード。


⬆クレリアアーマー。


⬆クレリアシールド。

＊記事構成の都合上、パソコン版『イース』を『イースⅠ』、CDロム版を『イース』と表記しています。




⬆これがＣＤロム版かきおろしのフィーナ。とってもかわいいね！

最新情報

もっとも新しい情報のこと。ゲームは１週間や１か月といった短期間で製作できるものではないので、進行状況をレポートするときなどに使われることばである。また、ソフトハウスの秘密主義（同名の項を


⬆ここは村の中。そばを行く村人に話を聞いてみよう。

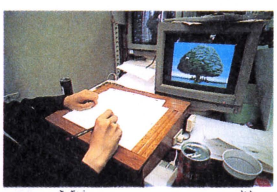
参照）により製作していることすら明らかにされないソフトも多いので、それらが発覚したときにも使われる。

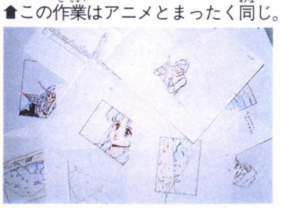
といったところで、気になる『イース』の最新情報をお届けしよう。『Ｉ』のゲーム部分に関してはマップやザコキャラ、ボスキャラ、各種イベントとほとんど完成している状態。町では会話をしたり、武器や防具を買うこともできるし、神殿などに置かれている宝箱にはアイテムも入っている（宝箱を開けるときに流れる音楽もすでに入っているが、この音楽はＣＤにアクセスしなくとも流れるよう作られている。ゲームの流れを止めないようキチンと配慮されているわけなのだ）。また、


⬅ロダの木。ゲーム版では、ハトがいっせいに飛び立つんだ。

大公開 ビジュアルシーンができるまで！

①原画をかく

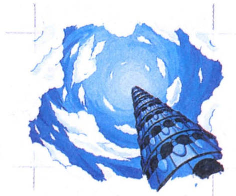

⬆この作業はアニメとまったく同じ。


⬆原画の数々。細かい指定の文字も。

ビジュアルシーンは、まず元となる絵から描いていく。アニメみたいだね。

②色をつける

できあがった原画を別の紙にかき写して、絵の具で色を塗っていく。ただし、全部に色をつけるわけではありません。原画をみただけでは微妙な色使いがわかりにくいもの（「④細かく修正する」のときに参考にするため）だけに着色するのです。


⬆青い色のグラデーションがキレイ。

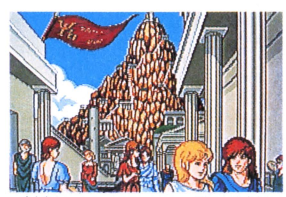
③スキャナーで取り込む


⬆下のほうの粗い線がわかるかな？

原画をコピーしたもの（鉛筆のままではうすいので）をスキャナーという機械にかけて、パソコンのグラフィックデータに変換します。スキャナーで取り込んだばかりの画像は線が粗く、色もまだついていません。

④細かく修正する

線をきれいになおして、色をつけます。１ドット単位の、とっても細かい作業です。


⬆完成しているようで、実は未完成。


⬆こうやって少しずつ修正していく。

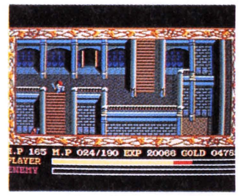
イース百科〔さーす〕

ザ　コキャラ

主人公と同じくらいのサイズの敵キャラの総称。仲間がやられるのを横目に見ながらも、こりずに戦いを挑んでいく悲しい存在。主人公は彼らをふみ台にして成長する。

サ　ルモンの神殿

イースの国の心臓部ともいうべき神殿。魔物たちの攻撃から逃れるため、神官たちが天空に昇らせた。



⬆サルモンの神殿は迷宮だ。

神　官

女神とともにイースの国を治めていた。イースの本を書いた。6人いる。



⬆聖域にある神官の石像。

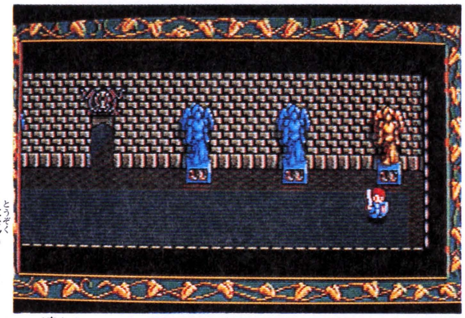
ス　タッフ

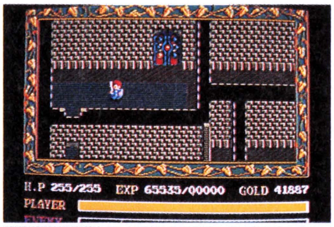
プログラム、シナリオ、グラフィック、音楽など、ゲームを製作している人の総称。『イース』に関しては下欄参照のこと。



⬅平和で美しい国イース。この平和が永遠に続くと思われたのだが……。

オープニングやインターミッション(『I』と『II』とをつなぐ部分)のビジュアルシーンも着々と製作進行中で、取材をしている間にも大木（ロダの木）から飛び立つハトのアニメーションシーンが完成していった。





⬇盗賊のアジトに潜入。ここは思い切って話してみる？

⬅神殿の奥に、いわくありげな扉をみつけたぞ！

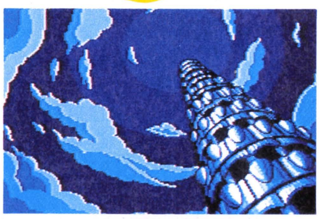


➡6人の神官が集まっているシーン。とてもキレイだね。

⬆一体だけ、ほかの像と色が違っている。なぜだろう？



⑤そして、いよいよ完成だっ!!



⬅ごらんのように、原画と同じ、キレイな絵ができた。



➡左ページの絵とは、服の色や口もとなどが変わった。

◀◀『イース』のスタッフ紹介をするぜ▶▶

岩崎さん

ご存じ、チーフプログラマー。自他ともに認める「わがまま」な人でもある。

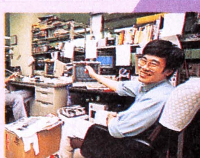


山口さん

グラフィック担当。伊藤さんとともにイースチームの紅二点としてがんばっているぞ。

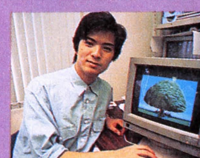


長谷川さん



岩崎さんとは『凄ノ王伝説』のときからコンビを組んでいるプログラマー。

百田さん



グラフィック担当。愛用のマウス（パソコンで絵をかくための道具）を持ってパチリ！

進藤さん

グラフィックチームのリーダー的存在。写真ではヘンな人にみえるが、いい人である。



瓜田さん

この方もグラフィック担当。CDロムだけにグラフィックには手間がかかるんだって。



伊藤さん

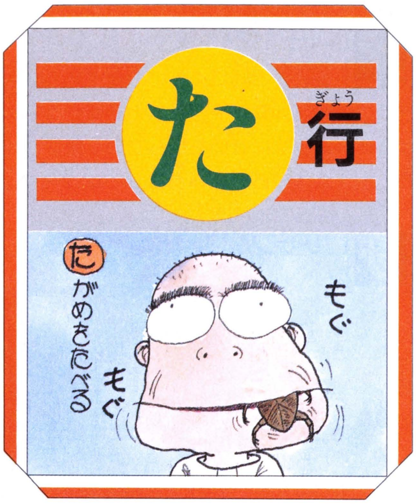


8月号にも登場していただいた、グラフィックを担当なさっているおねーさん。

星さん



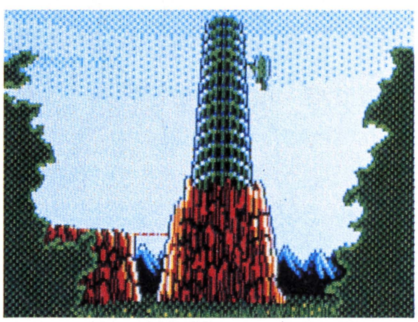
音楽担当。CDロムの特性をフルにいかした迫力のサウンドには要チェックだ！



ダームの塔

『イースⅠ』の冒険の最終目的地。地上25階という、天を突くような高さの塔である。かつて神官たちがサルモンの神殿を天空に昇らせたとき、魔物たちがそれを追撃するため、天に向かって建てた塔だということから、この高さも納得できる。『イースⅠ』の最大の敵、ダルク・ファクトは、この塔の最上階に潜んでいる。

ちなみに、ダームの塔の入口は、盗賊のゴーバンの住む山小屋の裏にある。



⬆ダームの塔は、魔物の力によって建てられた。

宝箱

たいてい廃坑や塔などの奥まったところに置かれており、冒険に必要なアイテムが入っていたりする。ただし誰がなんのためにそこに置いたのかは不明である。

ダルク・ファクト

イースの神官、ファクトの子孫。祖先の書き残したイースの本を読み、イースの本に秘められた力のことを知った。サルモンの神殿に行き、イースの国のすべてを自分のものにしようとたくらみ、暗躍していた。



ダレス

『イースⅡ』に登場する悪の魔術師。人間を魔物に変えたり、石化させたり、かなり強力な魔法を使う。サルモンの神殿に潜入したアドルを再三にわたって苦しめたが、最終的にはアドルによって倒された。



⬅アドルの行く手にことごとく立ちふさがる、悪の大魔術師ダレス。

デバッグ

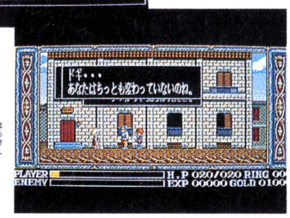
プログラムが自分の考えていたとおりに動かないときに、バグ（その原因）を見つけ出し、正常に動くようプログラムを組み直す作業のこと。プログラムが大きくなるほどバグの発生率は高くなり、デバッグもより困難となる。発売後にバグが発見されたものは「裏ワザ」として紹介されることも多い。

ドギ

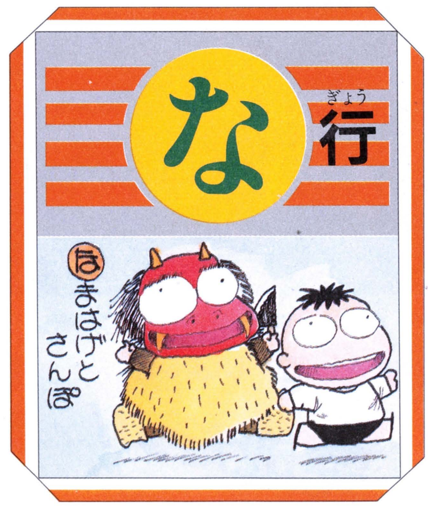
『イースⅠ』に登場する盗賊。ダームの塔のトラップにかかり、ろうやに閉じこめられていたアドルを助け出した。ろうやの壁をたたき壊してしまうほどの怪力を持っている。ダームの塔で知り合って以来、アドルと親しくなり、イースでの冒険が終わってから数年の間、アドルとドギは連れだって旅をしていた。



⬅ろうやの壁をたたき壊し、アドルを助けてくれた盗賊のドキ。

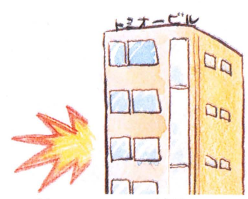


➡イースの冒険のあと、アドルとドギはいっしょに旅をすることに…。



日本ファルコム

『イース』シリーズを制作した、パソコン業界でも1、2を争う人気ソフトハウス。ファミコンにも移植された『ロマンシア』や『太陽の神殿』、『ドラゴンスレイヤーⅣ』さらには、メガドライブに移植が決定している『ソーサリアン』も同社の作品。会社は東京の立川市にあり、入口ではいろいろなグッズも売っている。



⬆日本ファルコムは立川にある。



飛行機

東京と北海道を結ぶ交通機関の中で、一番所要時間の短い乗り物。今回の取材にも当然利用した。乗るのが大嫌いな人も多い。

秘密主義

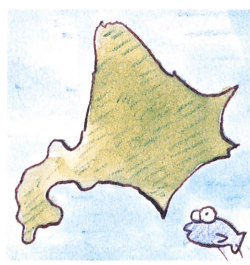
取材班が必死になって最新情報を入手しようとするとき、ソフトハウスが「まだ教えないもんねー」といじわるをすること。

ボスキャラ

ゲームの要所要所に登場する、他よりもかなり巨大な敵キャラクター。大きさばかりでなく、攻撃のパターンもザコキャラと比べるとずいぶん芸が細かく、そう簡単には倒せない。ボスキャラは、重要な場所への入口や大切なアイテムを守っている場合が多い。

北海道

北海道本島とその属島の総称。日本の最北端に位置し、日本列島のうち本州に次いで大きい島である。モチロン、都道府県の中では一番大きい。カニやポテトなどおいしい食べ物がたくさんあることでも有名である。なお、ハドソン本社やイース開発室のあるビルも北海道（札幌）にある。



ハドソンソフト

北海道は札幌に本社を持つソフトハウス。パソコンゲームがまだカセットテープで販売されていたころからゲームを作り続けている老舗の会社である。ファミコンやPCエンジンにもいち早く対応し、多くの名作を出し続けている。また、CDロムなどの新しいメディアにも意欲的に取り組んでいるのは、みなさんもご存じのとおり。

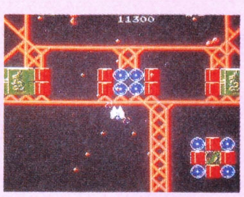


⬅ここがハドソンソフトの本社ビル。現在イース開発チームは、近くにある別のビル内で作業をしているのだ。

ハドソンの名作の数々

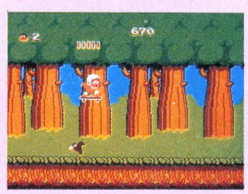
★スターソルジャー

➡シューティングゲームの名作。高橋名人と毛利名人との対戦を撮った映画が公開されたのを覚えている人もいるだろう。



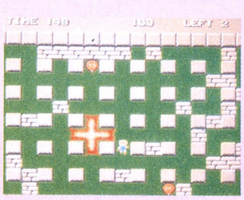
★高橋名人の冒険島

➡ハドソン一の人気者、高橋名人を主人公にしたアクションゲーム。石オノを投げ、スケボーに乗って大王キュラを倒すのだ。



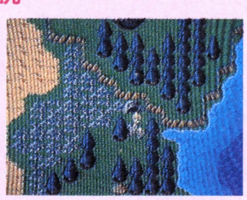
★ボンバーマン

➡爆弾をしかけて敵を吹き飛ばすというアイデアが新鮮だったアクションゲーム。パワーアップパネルで爆弾の性能を上げろ。



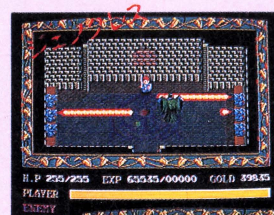
★凄ノ王伝説

➡岩崎さんと長谷川さんのゴールデンコンビが手掛けた作品。PCエンジンのハードを生かした大作RPGだ。

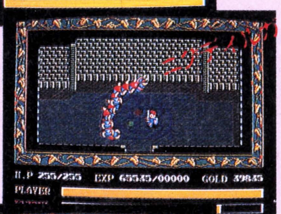


『イースⅠ』に登場するボスキャラたち

『イースⅠ』には、ダルク・ファクトを含めて7体のボスキャラが登場する。アドルは体当たり攻撃しかできないので、敵の弱点を的確に攻めないと、逆にやられてしまう。



⬅出たり消えたりする魔術師。火柱に注意。



➡壁画から飛び出すムカデ。胴体が弱点。



⬅廃抗の奥にいる。実体化したら攻撃！



➡カッターを投げてくる大カマキリ。



⬅石を噴き出してくる岩石モンスター。



➡2つの顔がユラユラと浮遊している。

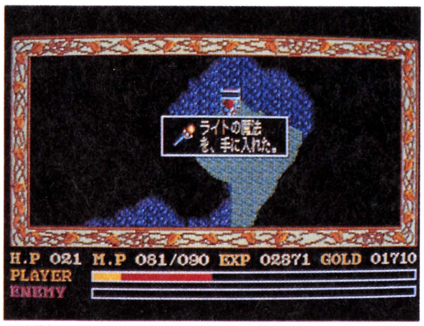


⬅最後のボス。魔法で攻撃してくるぞ。



魔法

イースの国を栄えさせた最大の要因であるとともに、魔物という災厄を生み出してしまった原因でもある。魔法を使うためには、神界の杖と、魔法のロッド（全部で6本ある）が必要。魔法を使うと、MP（魔力）が消費される。なお、ロダの実を食べると、MPが回復する。



⬆魔法のロッドを装備すれば、魔法が効果を表す。

マルカツPCエンジン取材班

今回の百科事典を作成するにあたり、編集部は総勢6名という大規模な取材班を結成した。これはべつに「ただで北海道に行けるぞぉ」などの理由でここまでふくれあがったわけではない……と思う。また、札幌ではイースチームのみなさんに高橋名人を加えた10数名で明け方の4時半までカラオケ大会を行ったというウワサもあるが、定かではない。

みどころ

このゲームにおいて、あまりにもありすぎて紹介するのに困ってしまうもののこと。メディアがCDロムということで、オリジナルのパソコン版にもなかったグラフィックも数多く挿入されているので、なおさらである。また、ストーリー的にも××のシーンや○○のシーンなど（これはゲームをしてのお楽しみ）枚挙にいとまがない。



⬆個性豊かなボスキャラとの対決も、みどころのひとつだ。

メディアミックス

もともとパソコンのゲームとして生まれてきた『イース』であるが、その音楽の素晴らしさ、背景となる世界の奥深さは特筆すべきものであった。それゆえにゲーム以外のメディアへ展開していったのである。アルバム（CDシングルを含む）はすでに6枚を数え、小説（飛火野耀著）、マンガ（羽衣翔著・コンプティーク連載中）にもなっている。





やけくそ

やけくそといっても、焼けた×××のことではない。「事が行きづまってしまい、前後をかえりみない行動に出る」という意味の「やけ」を強めたことばである。ここにこのような項目がある理由でもある。

『イースII』に登場する6つの魔法

ファイアー
火の玉を作りだし、離れた場所にいる敵に投げつけ、攻撃する。

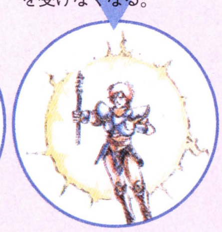
ライト
魔法の光によってまわりを照らす。肉眼では見えないものが見える。

リターン
瞬間移動の魔法。訪れたことのある町や村に、一瞬で移動してしまう。

タイムストップ
魔法の力によって、時間を止める。自分以外の動きが止まってしまう。

テレパシー
聖なる魔物に変身する。魔物の言葉が理解できるようになる。

シールド
魔法の力で身を守る。敵の攻撃によるダメージを受けなくなる。



ロダの木

エステリアの平原のなかで、ひときわ目立つ巨大な2本の木。エステリアが、イースと呼ばれていたころからその場所に生えていて、イースの国に起こったできごとのすべてを見ている老木である。ロダの木の種を持っていれば、この木と言葉をかわすことができるのだが、地上では、その種にめったにお目にかかれない。



⬆イースの時代からこの地に生えている老木、ロダ。



ライター

タバコに火をつける器具で、『イース』の開発室にいくつも転がっていたもの。やはり、デスクワークをする人にとって、タバコは必需品なのだろう。また、雑誌などの原稿を書く人のことも「ライター」という。

リリア

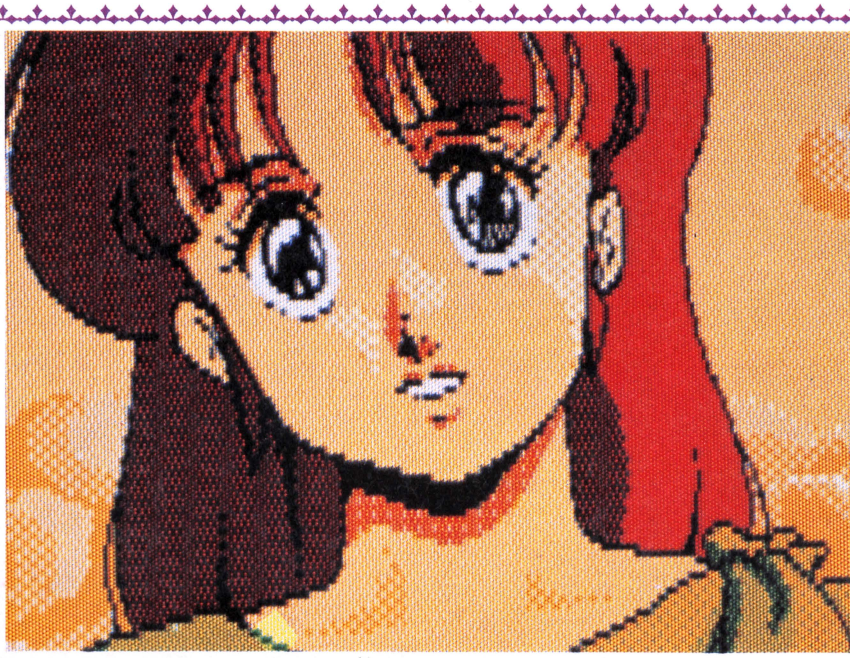
『イース』シリーズが生んだ最大のアイドルキャラ。パソコン版『イースII』のオープニングのリリアを見て、その美しさに業界は騒然となった。これまで不動の人気を誇っていたが、CD-ROM版のフィーナの出現で、人気にどう影響が出るか注目されている。

ロダの実

その名のとおり、ロダの木になる実。これを食べると頭の中がリフレッシュされ、働きが活発になり、消費したMPが全回復する。効用がすぐれているばかりでなく、かなりおいしい果実である。イースの国のあちこちに落ちている。



⬆ロダの実を食べると、MPが全回復するのだ。



⬆リリアのほほえみは、多くのプレイヤーのハートを射止めた。

わがまま

ここで問題です。イースチームのみなさんに「誰が一番わがままか？」という質問をしたところ、一番多かった答えはどれでしょう？ ①チーフプログラマーの岩崎さん。②ムチャなことをいう岩崎さん。③自分で自分のことを「一番わがまま」という岩崎さん。

ワンダラーズ・フロム・イース

アドル・クリスティンの冒険を綴った『イース』シリーズの第3弾。PC8801版、PC9801版が発売されている。イースでの冒険から約3年後、たくましい青年に成長したアドルが体験する冒険が題材になっている。このゲームは、ゲームシステムにおいて、前2作と異なる点が多い。まず、画面の視点が真横からに変わり、背景が多重スクロールする。また、アドルの戦闘アクションも多彩になり、より遊びごたえのある内容になっている。ファンからは、早くもPCエンジンへの移植希望の声が聞かれている。



⬅多重スクロールにより、驚くべき奥行き感を表現。



➡ボスキャラの迫力も、前2作を大きく上回る。

各界の関係者が語る『イース』の魅力のすべてだ

イースと私

メディアミックスという言葉どおり、様々なメディアへと進出した『イース』。ここでは各界の関係者の皆さんに思い出を語っていただきました。

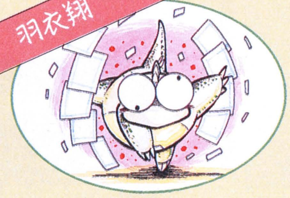
加藤正幸社長



超人気ソフトハウス、日本ファルコムの社長にしてパソコン版『イース』のプロデューサー。

長時間かけてつらい思いをしながらプレイするRPGではなく、短時間でも感動を味わえ、楽しめるものを目指したのが、『イース』です。CDロム版も、より多くの方に楽しんでほしいです。年内には長編アニメにもなるので、楽しみにしていてください。

羽衣翔



マンガ家。コンプティークでマンガ版『イース』を好評連載中。近々単行本として発売される予定。

どもー。おちゃらかPなマンガ版『イース』を描いている羽衣だよ。この『イース』をやりたいがために、パソコンを買ったという人が何万人いたことか!? 実はこの羽衣もその一人なのですが、このCDロム版でも同じことをやってしまいそうです。

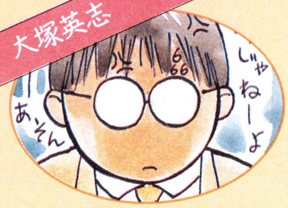
飛火野耀



小説家。ゲームとは設定が異なっているオリジナル小説『イース 失われた王国』(角川書店)の作者。

小説版『イース』は、CDロム版『イース』と同じ設定の中で語られている物語です。ゲームにインスピレーションを得て小説を構想するのは初めての経験でしたが、謎に満ちたこの世界にいつしか魅せられ、楽しく筆を進めることができました。

大塚英志



編集とコミックの原作とカルチャーセンターの講師もやる民俗学者。著書に「物語消費論」ほか。

“イース”は伝説によれば、フランスの片田舎に実在したといわれる幻の街で、深い事情から水没したらしい。フランスに修学旅行に行ったときはフィンステールという地名を探しなさい。近くの海に“イース”の街が水没しているはずである。

内田択夫



キングレコードのアシスタントディレクター。同社から出ている『イース』のアルバム製作スタッフ。

入社してはじめて手がけたのが『イース』なんです。自分もパソコンで『イース』をプレイしたんですが、クリア後にあらためて、CDで音楽を聞けるのってうれしいですよね。今後もみなさんに、音楽面で満足のいくいいものを提供していきたいです。

赤井孝美



マンガ家、イラストレーター。『ワンダーラーズ フロム イース』のマニュアルイラストを担当した。

数年前、はじめてパソコン版『イース』を見たときは、自分が仕事で関わるとは思いませんでした。パソコン版『イースIII』のイラストを描かせてもらったのですが、アドル等は『II』のキャラクターがよかったので、少々プレッシャーを感じました。

ビル・トミオー

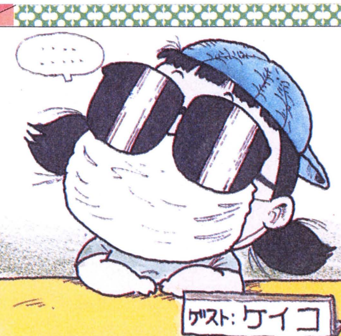


正体不明の自称「日系3世」。姉妹誌コンプティークにて暗躍中。口癖は「ネバーギブアップ!」。

ハーイ、ビルです。ミーは、「イース」というゲームが、ベリィ、大好きです。「いーッすネ」というジャパニーズも、ベリィ、よく言います。コンプティークの「イーステンゴク」もリードしてください、プリーズ。ネバー、ギブアップ!

KEIKO

コンプのケーコ組って情報コーナーでも『イース』を取り上げたんですが、「このゲーム大好き」っていう読者の思いがすごく印象に残ってます♥



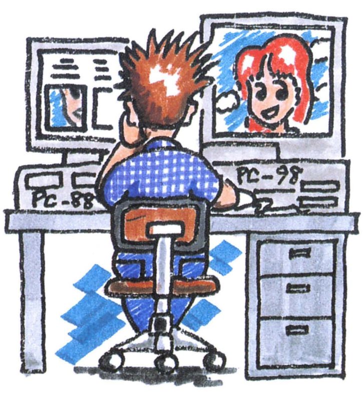
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

スパークするデザイナーばか!!

イースな野郎たち

原案／やまぐち もと　絵／ささき みか





最近のわたし

最近の私は連日連夜の超ハードスケジュールに加えて㊙PCの原稿の仕事を受けて さらに地獄の上乗せが…。
「わぁー〃Yさん すみません 手伝ってもらえますか?」
「あ! ㊙PCの北Oさんですか? すみません もう少しで出来ますから〃」
「えーっ〃 岩崎さん、この絵 ボツ! そ、そうですか…〃」
こうやって「イース」は 着々と完成へと近づいていくのです。

『イース』のすべてがわかる究極の百科事典だ!!

イース百科



●イラスト／赤井孝美
盛本康成／おでん山川

おたよりカムカム
いくいくパラダイス

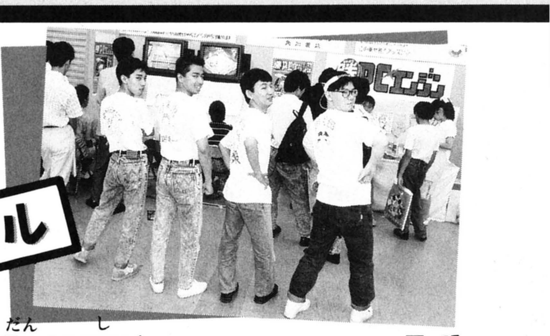
"いくいく"という文字だけで、助平なコト想像してるキミ、スポーツにいそしんで、健康的に発散しなさい!!



この新読者ページは助平じゃないぞ、ただフマジメなだけ。そうそう、原律子先生の4コマがちょっぴりエッチ♥



ビート剛のスポーツ大将 スペシャル





東海道横断死のロード

通算対戦成績 134勝27敗

日頃接することの少ない、読者のみなさんとの熱いふれあいと美しいコンパニオン・ギャルとのアツい出会いを求め、東京、名古屋、大阪で開催された「夏休みPCエンジンワールド」に参加した私ビート剛と剛軍団。こなした試合数は東京55、名古屋50、大阪56、あわせて161!! ガチョーン!! いい年こいて、ほんまワテらアホだぎゃー（方言ミックス）。

しっかしまだまだキミたちのレベルは低いぜ、ワッハッハ。なんつたって勝率.812! これで剛軍団の強さは証明されたな。くやしかったらリターンマッチを申し込むがいい!!

東京 7/29東京流通センター



オラーッ、「たけし軍団はいつ来るの?」なんて聞きに来た少年!! ホレホレ目の前にいるってーの!! ほかにもローラ高野の産休、はせがー、いまりやのド遅刻などいろいろありました。

名古屋 8/1国際展示場



イヤーまいった、やっぱり名古屋の人は熱狂的だぎゃー。なんつってても参加整理券を求める少年たちが押し寄せて、あやうくブースがこわれそうになってしもうた。軍団の人気はすごい。

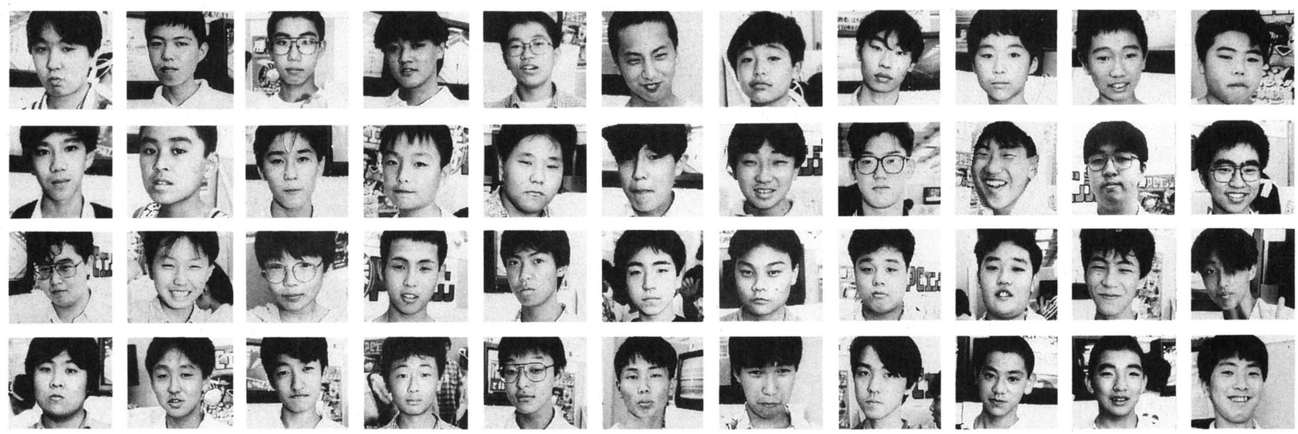
大阪 8/3大阪ビジネスパーク



軍団総勢7人で乗り込んだ大阪だが、大事な対戦のときになぜか軍団員がいない!! みんな殿をさしおいて、美人ぞろいのコンパニオン・チェックに走り回ってた。ほんま、いややわあ。

全挑戦者を一挙大公開!! あなたたち

東京



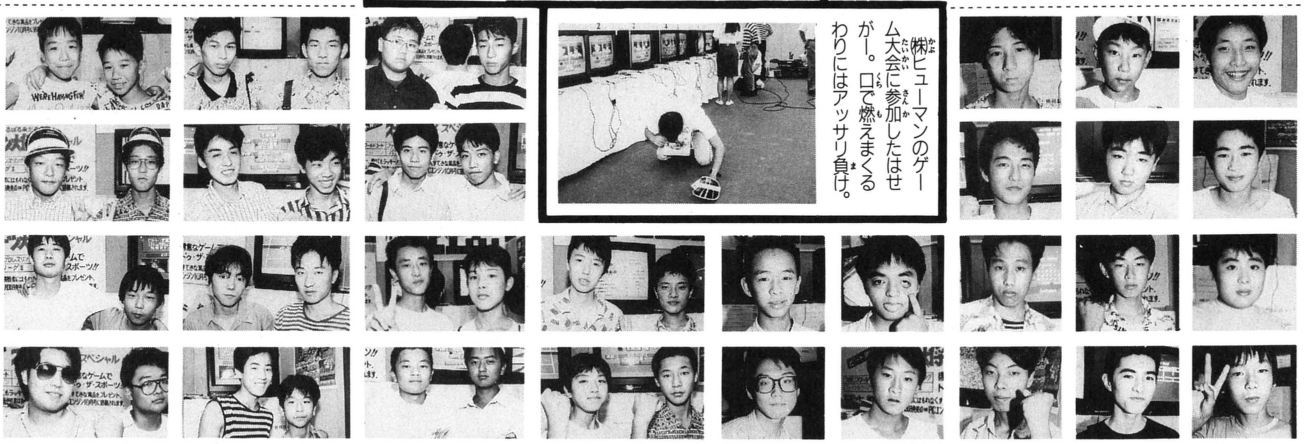
名古屋



ああ情けなや

㈱ヒューマンの茶々丸氏がはせがーとタッグを組み挑戦者と対戦するも、旅の疲れのせいか無残に敗戦!! 泣くな茶々丸、明日がある。

大阪



㈱ヒューマンのゲーム大会に参加したはせがー。口で燃えまくるわりにはアッサリ負け。

イベントを終えての感想を、軍団みんなに聞



ビート 剛

会場では準備から片付け、外ではホテルの仕切りなど、殿とは名ばかり、働いた働いた。



いまりや 長介

日帰りの大阪はきつかったけど、楽しかったなあ。タクシーの運転手さん元気ですか？



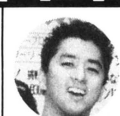
ウォルフ 中村

大阪のプロレスのレベル（特にタッグ）は高かったなー。私も勉強になりました。



ビル 猪狩

全国には強者がたくさんいる。次回までに必殺十文字キックを完成させねばならない。



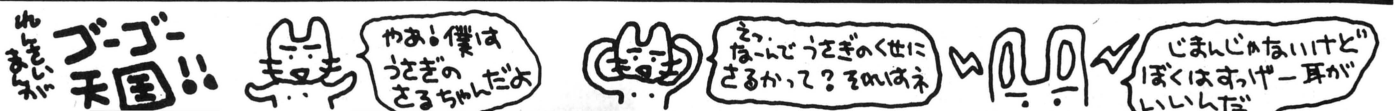
はせがー JET・しん

おい、会場でコンパニオンのお姉さんの電話番号聞いてんじゃねーよ!! あ、俺か……。

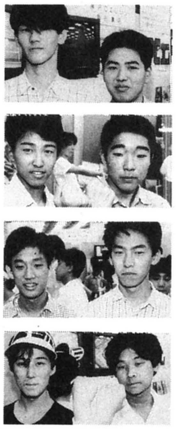


ビショップ 小峯

東京は大雨というのに、名古屋は快晴。いやー、日本は広い。今度は時差を学びたいな。



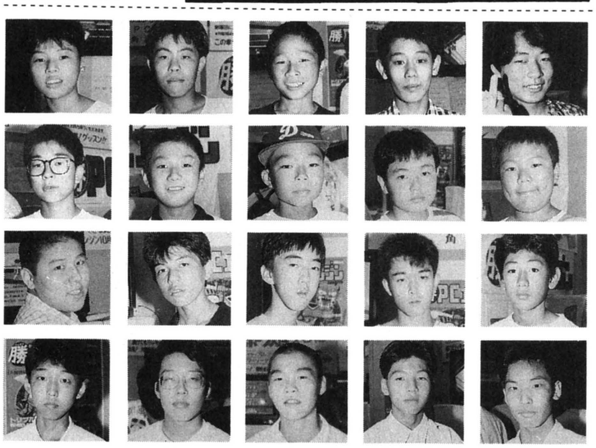
は<ruby>軍団</ruby>の仲間だ

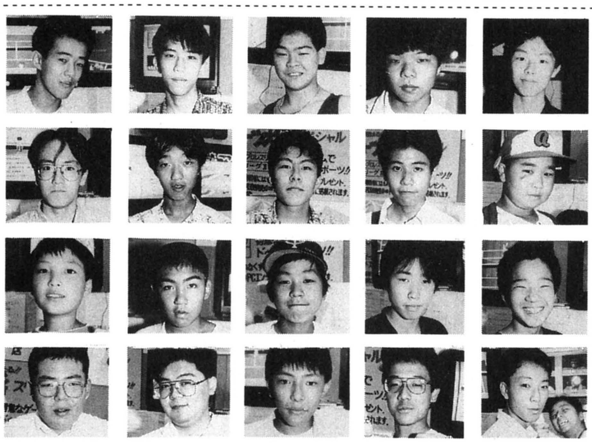


裏でこんなことしてる



自慢の軽いノリでコンパニオンに接近したはせがー、電話番号聞き出しに成功！コイサンもコバンザメのごとく密着する!!





いてみました！



ミロ はじめ

FLツインは練習不足がたたって満足な試合ができなかった。しかし名古屋の夜は……。



コイサン 中村

ワテ、アフリカからはるばる来たんやけど、大阪はえ〜わ、とくにたこ焼きは最高ヤー！



見てヨ、この美しいボディ。アタシ、スターよ。わがままは何でも許されるの。

(敬称略)

東京

■プロテニスワールドコート

加藤幹泰	水田貴仁	岡谷勇史
坪内信二	中野亮	赤松康史
杉本太郎	足立智博	岩崎康一
若濱幸一郎	宮内功	山口睦
南端悟	皆川直樹	阿部喜一
渡辺慎史	三浦健治	滝川慶
佐藤隆司	和田直文	坂本順一郎
阿久戸真一	向純弘	河江一敏
佐藤淳司	柳沢恒久	

■ファイヤープロレスリング

小林敏光	広瀬竜史	飯村竜太
百瀬啓介	小原州開	宇佐美英彦
内藤己知晴	浅井高夫	田島大
杉本太郎	山岡啓一	酒井良平
坪内信二	山尾隆	
山内宏幸	山中順一	

■パワーリーグII

紺野秀明	太田宗伸	中村康典
鈴木正俊	西山久弥	松浦道

■ファイナルラップツイン

飯塚大仁	林央規	高木幸治
荒井篤	石嶋広士	

名古屋

■プロテニスワールドコート

橋本徳裕	加藤英樹	加藤功祐
川原祐二	加藤晋一郎	後藤竜二
川村洋	今井田浩	後藤豊
磯部真史	竹原司朗	熊崎寿也
松田明	浅田誠	木村航一
松田誠一	梶谷寿一	村松毅
中井洋徳	浦田正浩	渡辺好弘
舘剛司	板本清二朗	

■ファイヤープロレスリング

夏目明年	林正	高木周一
柿剛志	永井規之	鈴村聡志
新井能弘	川崎哲司	塚本邦博
土井直浩	北園健一	福岡明生
萩尾幸司	大西賢司	

■パワーリーグII

谷口一成	大野正也	原功一
小島伸一	吉村公宏	錦城健太
黒川惣太郎	土肥篤史	近岡裕
杉浦許貴	辻佳博	
佐分泰之	熊崎寿也	

■ファイナルラップツイン

浜崎英夫	竹原裕貴

大阪

■プロテニスワールドコート

池脇太郎	藤田幹人	山下将之
米田啓	飯塚南樹	村上直人
余田貞人	米倉淳也	森本周次
荒木豊和	白井博章	児玉淳治
山田洋	小林慶啓	滝川亮憲
黄わだ隆弘	青山史	竹中義彦
森紀雄	杉本智史	川端敏宏
飯干義和	中西信幸	山田裕之
川上徹裕	中島和晃	富田秀一
田本勝久	泉谷昇	

■ファイヤープロレスリング

栄誠	藤原修司	信木一刀
藤本真也	笹山豊	棒引祥彰
山下将之	藤井ひさと	上条祐一
村上直人	佐藤義和	岩下幸二
西岡智成	新井能弘	日下安盛
山下和彦	藤田直也	

■パワーリーグII

巽清史	坂井芳紀
石井顕弘	石田修一

■ファイナルラップツイン

川崎晃平	坂井伸一	小林隆行
霜中秀則	上嶋敏揮	有馬康弘
谷成啓	瀬戸芳彦	
院田稔昭	松下俊之	

✲✲✲✲✲✲✲✲✲✲✲✲✲

㊏PCのブースに来てくれたのに試合てきなかった人、ゴメンナサイ！

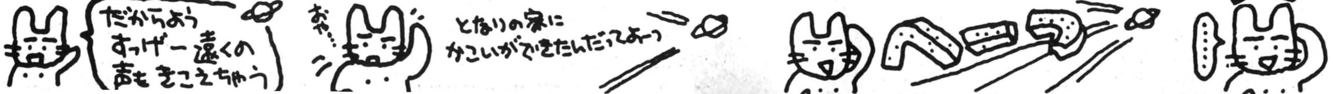
いくいくパラダイス
キウピーちゃん
原律子さん書



挑戦者募集

イベントでの屈辱を晴らしたいキミ、挑戦したかったけど整理券が手に入らず、涙をのんだアナタ、そして「剛軍団はオレが倒す!!」とリキむオミャー、われわれは諸君の挑戦を楽しみに待っているぞ!! スポーツゲームならなんでもOK!! ちなみにテニス、プロレスは2Pプレイ優先で、市ヶ谷の編集部に来られる方を対象にします。住所氏名年齢電話番号、それに挑戦ゲーム名を書き、「スポーツ大将」係に送ろう!!

来たれ！若者 血まつりにあげたるで



キミも糸井重里になれる……ワケねーだろっ!!



イボンヌ木村のコピー天国

誰が考えたんだ、こんな企画！と怒りつつ始まる第1回め

んなワケで、このコーナーはキミの好きなゲーム（べつにキライなゲームでもいいけど）のキャッチフレーズを考えるコーナーである。では、さっそくハガキを紹介しよう。あ、待て。そこのオマエ、いま疑問に思ったろっ。突然始まったコーナーに、なんでハガキなんか来てるんだ、と思ったろ。そーなのだ。じつはハガキなんか来てないのだ。どーしよう（しくしく）。…………（間）………泣きマネをしたが、だれも助けてくれないようなので（冷たい編集部だ）、このコーナーを企画した張本人、ビート剛に作らせることにしたぞ。では、どーぞ。



ビジネスよりダブルス

（プロテニスワールドコート）

なに、これは。「あ、これはですね、仕事中にもかかわらずテニスのダブルスモードで遊ぶ、ががが剛軍団のことなんですね。それほどダブルスはおもしろい、と」。ふーん、それにしては連敗してるそーじゃないか。「次、いきましょ」。

オーダインはどおだいん？

（オーダイン）

……ばか。「とくに意味はないんですが」。ホントだ、ホントに意味がないぞ！　「んじゃ、自分で作ってくださいよ」。よっしゃ。

踊るハイゼン、見る優子。同じアホなら、踊らにゃソン、ソン。

（ヴァリスⅡ）

「なにが言いたいんです？」……だからさ、4面のボスのハイゼンと優子の戦いを、アワ踊りにたくしてだね……。」「不調なんですね」。ほっとけ。次回はキミたちのハガキをイヂメてやるからな！

キウピーちゃん

原律子さん畫



ザ★TAREKOMI!

明るいチクリ魔になろう！

このコーナーは、キミの友だち、親兄弟姉妹、ガッコの先生、その他な～んでもいいけど、「コイツのこんな秘密を握ったぞ！」とか「こんなヘンなやつがいる」、「おかしな事件が起こった」など、楽しくて、ちょっぴりアブナイ話を、読者のみなさんにドド～ンとバラしてしまおうという企画なのだ。もちろん匿名希望もOKですよ。

投稿のほかに、メーカーさん関係から取材したものや編集部内のネタも載せちゃうつもりだから、お楽しみにね!!

新ウラ辞苑

みんなで作る新辞典

今はなき“どすこいサロン”からしぶとく生き残った

“どすこいサロン”の中で、ただひとつ残ったコーナー。「新ウラ辞苑」なんて、新がついてるけど中身はいっしょだ。安心してくれ。

「十人トイレ」
十人が十人ともちがうトイレに入りたがること。㋺　（栃木県・大王君）

「河童の皮かむり」
どんなに泳ぎなうまいヤツでも、アソコは関係ないということ。㋑
（熊本県・炬燵猫）



こりゃ勉強になるわな

「とんびがタカを生む」
浮気がバレルこと。㋑
（福岡県・多能嵐）

「セに原はかえられぬ」
最近プロ野球で同一リーグでのトレードがよくあるが、原をトレードするなら、敵にしたくないのでパリーグへという巨人の考え。㋑
（石川県・チョンボ鶴田）

「玉に傷」
盲腸の傷あと。㋑
（宮城県・箕川勇）

イラスト／盛本康成・杉山真理・今わ野〇太郎





万城目さゆりの おたより G.G.G.!

おたよりGOGOGO！　が始まっちゃいました。初めまして、私がコーナーを仕切っちゃう万城目さゆりです。みんなからの楽しいおたよりで、さゆりをハッピーにしてね。じゃ、最初のおハガキいっちゃう！



➡山口県・宮崎保(ハ)　五輪真弓にも似てると思わない？

先生に「どういうときに敬語を使う」と聞かれて、「不良にからまれたとき」と答えたのは、Sくんです。(ロ)　（愛知県・タイガー）

S君の答えで正解よね。実際の体験からの答えってカンジが涙をさそうわ。

ある日、僕がKくんの家へ行くとKくんは『ヴァリスII』をやっていた。そして、エンディングを見てると、急にKくんはテレビに寄って優子ちゃんがドアップになるとき、テレビにキスをしまくったのであった。僕はボー然とし、心に誓った、「もうKの家でゲームをするのはよそう」と。今でもKくんちのテレビを見るとゾッとする！　(ロ)　（徳島県・ツルモク）



⬆北海道・波動拳(ニ)　3枚続きの初投稿で掲載。おめでとう、パチパチ。

次は100枚続きにしてね

優子ちゃんにキスしてるうちは、まだノーマルよ。そのうちにメガスとか、ガイアスとかに愛情感じるようになったら、ちょっと困ったちゃんだけど。



⬆山口県・宮崎　保(ロ)　宮崎くんは2枚掲載よ。

隣のクラスのHは、プールの時間、水着に着がえるとき、突然"フルチン"になって、机の上にアソコを置いて、「これが本当のらくちんだ」などといってる見た通りのバカです。(イ)　（兵庫県・四暗刻）



⬆東京都・劉備玄徳(ハ)　マヌケ顔がかわいい！

まあ下品！　お下劣。Hくんが大人になって、女子校の裏門付近で長いコート姿でウロウロしたり、満員電車でやたら若いOLにくっつきたがったりしないように、友だちとして見守ってあげてね。バカは放し飼いしちゃ危険よォ。

僕んちの母はPCエンジンのことをPCジェットエンジンと呼びます。母は単なるバカか？　時代遅れなのか？(ロ)　（宮崎県・おりまきじと）

両方だと思うけど。



⬆福岡県・アサルト本田(ハ)　こりゃ痛い。

〒おたより大募集!!

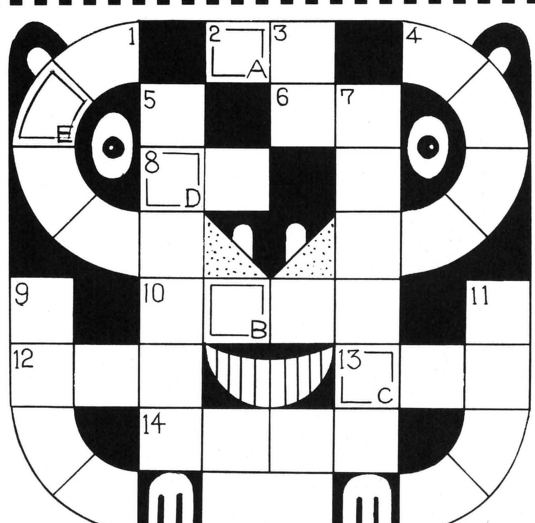
めでたく新装開店した読者のページは、いかがだったかな？　まだ投稿がないコーナーがあったりして寂しいので、みんなの投稿を大々的に募集するぞ！　今回載っているコーナーのほかにも、「そぼくな疑問（仮題）」というコーナーがある。これはフト思い浮かんだそぼくな疑問を募集して、編集部の誰かがない知恵を使って答える、というイイカゲンなものだ。なお、投稿者へのおだちんMACは右の表をみてね。

★得点表★	
(イ)	100MAC
(ロ)	200MAC
(ハ)	500MAC
(ニ)	800MAC
(ホ)	1200MAC

オモシロ手紙でMACを稼げ

クイズの花園　頭脳の恋人クロスワード

クロスワードを解いてA－Eを順に読むと、もうすぐ発売のゲーム名になる。



●タテのキー
- 1同名の映画もあるSTG
- 3これを食べると、おナラが出る
- 4学校へ通う道
- 5NECアベニューのSTG最新作
- 7 5人プレイのレーシングゲーム
- 9キビシイ○○○○教育
- 11腰にある骨

●ヨコのキー
- 2叔父からみると僕は○○
- 6ワンダー○○
- 8静岡県の○○半島
- 10キャンプに欲しい○○○○ナイフ
- 12○○○リーグII
- 13標的に小さな矢を投げ得点を競うもの
- 14映画のこと

★クイズの答がわかって、絶対に正解だ！と自信のあるキミは、答えを書いて右のあて先までドシドシ送ろう。抽選で5名に2000MACが当たるぞ。いっしょに、おたよりも書いてね。クイズの正解は来月号のこのコーナーで発表です。

あて先
〒102 東京都千代田区九段南
4－7－16　市ヶ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部
いくパラ　●●係





9.22 勝ファミコン

RPG宣言

平成元年9月22日、勝ファミコンが大きく変わります。
キャッチフレーズは『思いっきりRPGびいき』。
ファミコンRPGを中心に、RPGが大好きな、あなたのためのメニューを揃えました。
9月22日金曜日、新しい勝ファミコンを見てください。

思いっきりRPGびいきの10大連載企画

①読者参加型誌上RPG『ダブルムーン伝説』(仮)
②ノンフィクション小説『RPGを作った男たち』
③どんどん付いちゃう連続付録『勝RPGコレクション』
④RPGが見えてくる集中講座『ドラゴンランド』
⑤ファミコンRPG大攻略『How To Win』
⑥RPG完全フォロー、保存型『なんでもQ&A』
⑦ドラクエファンの広場『ドラゴンクエスト探偵団』
⑧新連載コミック『ファイナルファンタジー』(準備中)
⑨さくまあきらの『桃太郎伝説2・製作同時進行レポート』
⑩ハイパーRPGコミック『魍魎戦記・摩陀羅』

角川書店

(((((((((((((((つっこみのはげしいコーナーにしたい第3回!!)))))))))))))))

GMおっかけ最前線

◆今月はなんとレコーディング・スタジオに突入!!

最近はゲームミュージックもポップスに近くなってきたと思われる今日このごろ。今月はそのリーダーシップをとる難波弘之さんにコメントをいただいたぞ!!



⬆もちろん演奏はすべて生! ゲームミュージックがかっこよくお色直しされる瞬間だ。

ゲームを知らない人にも聞いてほしいな!

去る8月某日、青山にあるビクタースタジオにて「ワンダラーズ・フロム・イース・スーパーアレンジバージョン」のレコーディングがおこなわれた。今回のレコーディングの風景を見学させていただけるとの情報をキャッチしたGMおっかけ隊は、さっそくオジャマさせていただくことにした。



⬅「誰でも聞ける音楽にしたい」と意欲を語る難波弘之さん。カッコイイ!

今回のレコーディングは、現在第一線で活躍中の一流ミュージシャン、難波さん率いる「センス・オブ・ワンダー」のメンバーや、かわったところでは、もと「レベッカ」や「筋肉少女帯」のメンバーなどの豪華スタッフが多数参加! すばらしい仕上がりだ。もちろんこれは原曲の良さと、難波さんのアレンジセンスの息がぴったりと合った結果。オリジナル版(パソコン版)『イース』の作曲者である石川さんも、このアレンジを聞いて「最高」のひとこと。

「ゲームミュージックは、原曲があるのでやりやすいと思います。でもその反面、リスナーのイメージがかなり強くあると思ったので、原曲のイメージを壊さないように作っていました。でもアレンジの回数をかさねていくうちに、ここまでなら(アレンジしても)大丈夫なんじゃないかって思えるようになってきましてね。それで今回思い切ったアレンジをやってみました。だから今回は、ポップスあり、オーケストラあり、エスニックっぽいのありと、さまざまなジャンルに挑戦しています。アレンジにもかなり凝っていてゲームミュージックとは思えない仕上がりになっていますので、ぜひゲームミュージックファン以外の人にも聞いていただきたいですね」と難波さんは語っている。

今後、ゲームミュージックのイベントなどもやってみたいという難波さん。これはゲームミュージックファンならずともうれしい発言。これからの難波さんの活躍に期待しよう!

ビデオゲームグラフィティの第5弾!!

「待っていたんだよぉー!」という感じで登場の「ビデオゲーム・グラフィティVol.5」。今回のメインディッシュはあのひょうきん&バリバリという『オーダイン』だ。どの曲もメチャかっこよくて、思わず踊りたくなってしまうほどなんだ。またエンディングのBGMあたりはいかにも泣かせてくれるという雰囲気で、もう最高! ゲームをやっていない人だって感動間違いナシ。そしてダメ押しに後半の『メルヘンメイズ』。『オーダイン』のようにドラムバリバリ



⬆今回は「オーダイン」で泣いてもらいましょう。嗚呼、感動!

ってわけにはいかないけど、とことんまでメルヘンを追求したその音楽は聞く者を圧倒する。ナムコのセンスがにじみ出ている1作。必聴!!

サイトロンが「G.S.M1500」シリーズを発表!

GMの老舗サイトロンから、「GSM1500」シリーズが発売される。これは収録するゲームを1タイトルにとどめ、1500円という安価で提供するというシリーズなのだ。これなら聞きたいゲームだけ手に入るし、フトコロがちょっとさびしいキミでもバッチリ手が届くよね! これはオイシイ

ゼロウイング(東亜プラン)	シューティングの大御所東亜プラン、ゲームミュージックでも大御所になれるか!?
原始島(エス・エヌ・ケイ)	恐龍などが飛び回る大昔が舞台のシューティング。音楽もそれっぽくなっている。
天聖龍(ジャレコ)	ドラムがバリバリのカッチョイイサウンド。これで残暑ものりきれる!?
レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ(アイレム)	タイトルのネーミングはおもしろいのだが音楽は結構まじめだったりする。
マルサの女(カプコン)	タイトルのネーミングはおもしろいのだが音楽は結構まじめだったりする。

MEDIA MIX INFORMATION

メディアミクス☆インフォメーション

暑〜い季節も元気元気！というわけで、まだまだ残暑厳しい時期だけど、メディアミクス☆インフォメーションはガンバッているぜ！今回もオイシイ情報ばかりなので、お見逃しなくね。

メサイヤの新作『ソル・ビアンカ』が、ビデオとしても登場

CDロムのゲームと、同時進行で制作中！

銀河暦2395年、覇権をめぐって激烈な戦争が行われている時代。強大な武力を持つ実力者が、数多くせめぎ合う中を、イナズマのように駆け抜ける宇宙船があった。

その名を“ソル・ビアンカ号”という。

そこに乗り込んでいるのは、フェブ、エイプリル、ジャーニー、ジュン、そしてメイの美しき5人姉妹。

しかし、彼女たちはその容姿とかけ離れた、海賊としての顔を持っていた。強者に対しては、激しい恐怖を抱かせ、弱者には自由と希望のシンボルとして輝く。それが、宇宙海賊“ソル・ビアンカ”なのだ。こうした舞台設定をもとに、物語は幕を開けるわけ。

宇宙海賊というと、なんだが狂暴そうだったり冷たそうなイメージがあるけど、そこは美少女が主人公なだけあって心配無用だね。これで、某『ダーティー〇ア』みたいに、軽装備で動きまわってくれるといっそうウレシイんだけどな。

ゲームで、感情移入するほどキャラを気に入って、さらにそのキャラが話し、動き、考えるところを見れるビデオ。これは、今までにあったメディアミックス形式のものの中でも、ひときわスグレてる感じだね。

今のところ、そのビデオを見ることができるのがいつか、正確にはわかっていないけど、美人姉妹5人組の活躍は早く見てみたいものだ。この『ソル・ビアンカ』ビデオに関しては、次の情報が入り次第当コーナーで紹介するから待っててね。





⬆ビデオ、ゲーム両方を楽しみたくなる、魅力的な5人の姉妹たち。

脱ぎ麻雀ビデオ第2弾、興奮を呼んで登場だ!!

8月号でもお知らせした、『マージャン・ギャルズ・グラフィティ』のVol.2が発売されるぞ!!

今回は、『スーパーリアル麻雀PII』『スーパーリアル麻雀PIII』のリアルなアニメーションや、『テレフォン麻雀』『スキャンダル麻雀』、『美女ッ子学園』、『麻雀カメラ小僧』のカワイイギャルたちを収録している。

次々に新しく登場してくる脱ぎ麻雀は、リアルさとカワイさがどんどんよくなっているのが現状。だからこそ、たくさんのお金をつぎこまなくても、心ゆくまで興奮のシーンを見ることができてウレシイわけだ。



前回の情報を見逃してしまったキミ！今度はしっかり覚えておいてね。30分、カラー、HiFi ステレオで2,800円(税別)。9月21日ポニーキャニオンより発売。

8月号プレゼント 当選者発表!!

SOFT

■ガンヘッド
青森県　竹原　進
埼玉県　岡村　秀行
東京都　中田　陽一
神奈川県　鈴木　悟
大分県　矢作　優
■サイドアーム
東京都　北見　一
〃　福浦　徳昭
千葉県　竹之内孝志
静岡県　川辺　裕二
京都府　窪田　剛
■神武伝承
秋田県　山根　和彦
東京都　下沢　辰夫
〃　斉藤　宏司
千葉県　新保　守一
福岡県　大倉　康介

GOODS

■ヴァリスII優子ちゃんフィギア
埼玉県　松沢　勲
東京都　山崎　善智
■ヴァリスIIテレカ
新潟県　小松　光雄
東京都　奥津　佳樹
〃　宮内　功
神奈川県　村上　武
静岡県　浅野　和彦
〃　野牧　悟
京都府　藤原　学
愛知県　高橋　義行
広島県　井上　和義
〃　上田　博文
■アイレムTシャツorトレーナー
新潟県　石本　尚人
大阪府　内山　健二
〃　大和　利彦
熊本県　松田　憲司
■天の声2
青森県　工藤　竜一
〃　藤村　正行
宮城県　高橋　健浩
群馬県　飛知和孝行
埼玉県　上川　喜裕
東京都　佐藤　裕香
〃　深野　勇介
〃　鈴木俊之介
〃　永松　英紀
神奈川県　竹川　和男
〃　丹羽雄一郎
三重県　朝柄　裕次
大阪府　折笠　幸則
〃　野田　龍一
〃　福留　淳三
鳥取県　榎原　浩一
高知県　高橋　立一
長崎県　前田　勢
大分県　橋辺　幹雄
鹿児島県　堀之内新吾

㊙グッズ

■ステッカー
青森県　竹元　純一
山形県　戸部　淳
埼玉県　石田　裕二
〃　上市　貴行
東京都　川口　修一
〃　本松　一夫
千葉県　加瀬　正行
〃　柏崎　洋
〃　住沢　昌二
大分県　谷口　匡司
■テレカ
栃木県　小森　修
埼玉県　塩原美由紀
東京都　松丸　喜一
愛知県　石田　美江
大阪府　白川　達也
兵庫県　中谷　武
〃　大田　大志
島根県　藤井　満
福岡県　林田　章
宮崎県　高橋　光二
■ボールペン
北海道　今井健太郎
〃　西原　公一
山形県　後原　高志
岩手県　渡辺　哲夫
栃木県　吉田　仁
埼玉県　竹本　英明
神奈川県　松原　貴
静岡県　佐藤　康二
岐阜県　原田　仁
岡山県　六角　泰之

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マル勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント⑩」係行

表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き　2.きらい 3.その他(　　　)
あなたの希望する賞品名は?	
あなたはPCエンジンを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはメガドライブに興味がありますか?	1.興味がある　2.興味はない　3.すでに持っている 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください

住所　〒

☎　(　　)

	性別	男・女
	年齢・学年	歳　年
氏名	職業(学校名)	

●応募方法は16ページを見てね。

〈キリトリ線〉

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。			
記　事　名		記　事　名	
表紙	1	スーパー桃太郎電鉄	14
トピックス	2	めぞん一刻	15
PCIAスペシャル	3	達人道場／天外魔境	16
特報／スプラッターハウス	4	達人道場／パワーリーグII	17
NEW SOFT TIMES	5	達人道場／獣王記	18
オーダイン	6	天外魔境／セル画ストーリー	19
モンスターレアー	7	桃太郎伝達	20
ダブルダンジョン	8	アーケード移植市況月報	21
弁慶外伝	9	PCIAハード情報局	22
サイバーナイト	10	まんが／ヤコペッティの優雅な生活	23
イース百科	11	NEW SOFT TIMES 延長戦	24
読者ページ	12	クレクレタコラ	25
GMおっかけ最前線	13	付録／裏技的極楽	26

●P.132の"TIMESchedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲーム
を2つ書いてください。

●あなたは㊮PCエンジンを毎月購読していますか？　また、この雑誌を
いつ購入しましたか？

1.毎月購読している　2.ときどき購読している
3.その他(.
購入日　　月　　日

●あなたが他に読んでいる雑誌名と、そのなかであなたが好きなコーナー
または企画名をお答えください。

●㊮PCエンジンでとりあげてほしい企画や、あなたがほしいと思う付録
の内容などを書いてください。

●PCエンジンのソフトを買うときに、いちばん参考にするのは何ですか

1.TVの宣伝　2.雑誌の記事　3.雑誌の広告　4.友だちの意見　5.お店の
ひとの話　6.その他(

〈キリトリ線〉

違いのわかるゲーマー達に捧ぐ

HOW TO WIN パート2

もっと楽しむためのポイントを解説！

SUPER 桃太郎電鉄

ハドソン／9月15日発売／¥5,800



ライバルたちをけおとして、めざすは日本一の大社長。ボードゲーム決定版の詳解&攻略だ！

あの『桃鉄』がグーンとパワーアップして登場！



⬆ゲームをはじめてプレイする人には、さくまさんたちのごあいさつがある。ゲームの解説もしてくれるし、なによりシャレてるね。

『桃太郎』シリーズの第２弾として、大好評を得た『桃太郎電鉄』がPCエンジンにも登場！　PCエンジンということで、イロイロな改良がされて、さらに楽しいゲームにできあがっているんだ。そこで今回は、攻略法というよりもゲームを楽しむためのポイントを紹介しよう。

もちろん、ゲームは"勝つこと"が一番楽しい。というわけで、勝つためのヒントなんかも、ところどころに隠しておいた。よーく読んで、それらのヒントをもとに自分なりの必勝パターンを研究してもらいたい。そうした努力のうえに、真の栄光はやってくるのだ……、な～んちゃってね！



⬅ファミコンではちょっとさみしいカンジだったマップも、こんなにニギヤカになったのだ。



➡ゲーム中には、こんな楽しい絵の出るイベントが、たくさんあるぞ。

ファミコン版とどう違うのか

ルールは年数決算

ファミコン版の年数決算モード（設定した年数以内でどれだけかせぐか）がもとになっている。でも、みんなが同じ目的地めざして競争するように変更されたんだ。

カードで一発逆転だ

カードが手に入る駅やカード売り場で入手できる。大逆転したり、ときには不運を招くこともあるが、使いようでは便利なものばかり。

ビリだと貧乏神が

目的地に誰かがついたとき、一番遠くにいた人に貧乏神がつく。いろいろと余計なことをしてくれるうっとーしいヤツ。すれちがった相手に押しつけることができる。

フェリーが便利

フェリーもサイコロで行ったり来たりできる。でも、一本道なので、妨害にあうとツラくなる。



PCエンジン版は味もふた味も違うぜ！

ゲームはこう進む

目的地めざして出発進行！



プレイヤー全員が、1つの目的地めざして出発！誰が一番早く到着するかな。

途中の駅でカードを入手



早けりゃいいってもんじゃない。後々のことを考えて、カードを手に入れろ。

ライバルの妨害もある



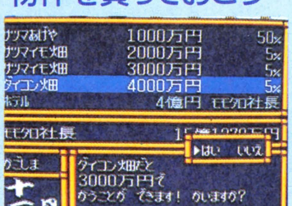
カードを使って、ライバルを妨害。勝つためには、非情にならなくては……。

ヤッタゼ！ 一番のり



目的地に一番のりした人にだけ、賞金が贈られる。億単位の現金が手に入るぞ。

物件を買っておこう



手に入ったお金で買い物をしよう。物件があれば、3月にお金が入る。

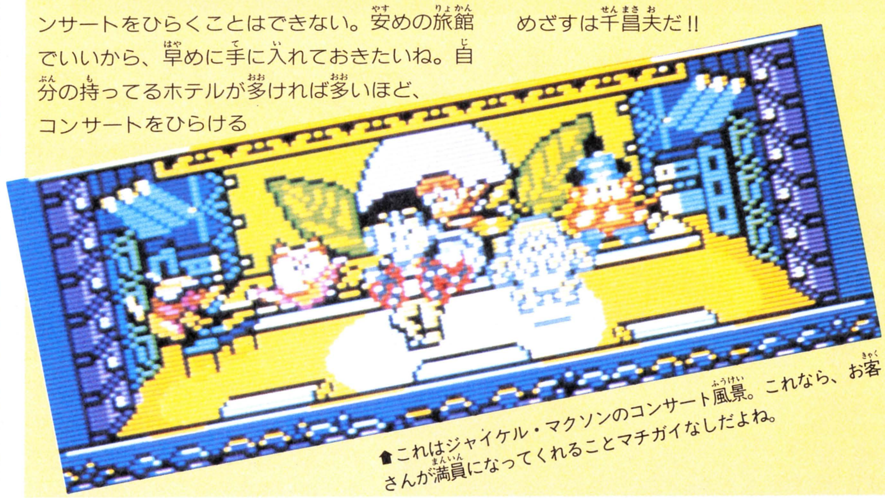
楽しいイベ

ときどき、ランダムに起きるイベント。これをうまく利用すれば、大逆転も夢じゃない。

スターを呼んでコンサート

ジャイケル・マクソンなどの大スターを呼んで、コンサートでかせいでしまおうというイベント。でもホテルグループの物件がないと、コンサートをひらくことはできない。安めの旅館でいいから、早めに手に入れておきたいね。自分の持ってるホテルが多ければ多いほど、コンサートをひらける場所がふえて、収入も多くなるのだ。

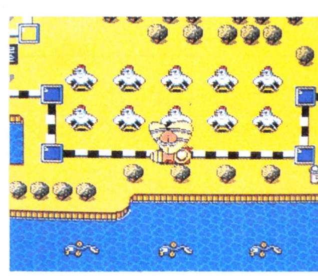
このイベントにすべてをかけて、ホテルを買いまくるなんてのも、いいかもね。めざすは千昌夫だ!!



⬆これはジャイケル・マクソンのコンサート風景。これなら、お客さんが満員になってくれることマチガイなしだよね。

大怪獣現る

5年めぐらいになると、たまに怪獣が現れることがある。こいつらに襲われた町は、全部の物件が所有者なしの状態にもどされてしまう。トップだからと安心していると、こういうイベントにあって首位転落なんてことも……。





⬆こいつはドジラ。放射能で町を焼きつくしてしまう。

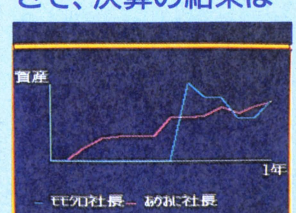
⬅でもって、こっちがモモスラ。岡山から出現するんだ。

ビリの人には貧乏神



このとき、目的地から一番遠かった人には、貧乏神がついてしまう。

さて、決算の結果は…



3月には決算がある。折れ線グラフで、これまでの状況を確認できる。

ントが盛りだくさん

スリの銀次、またまた登場

ファミコン版に登場したスリの銀次が、PCエンジン版にも登場する。こいつは持っている現金の半分をとってしまう。他のプレイヤーと接戦になっているときにこれをやられると、イッキに差をつけられてしまう。こんなときは現金をあまり持たずに、できるだけ物件に変えておいたほうがいい。おまけにスリの銀次は、物件がある駅には現れることがないので、できるだけそういった駅を利用しながら、目的地をめざすといいかもね。



ほかにも まだまだ あるぞ



⬅地方博が行われる駅にとまると、このイベントが…。いくらか援助金を出せば、数年後にがっぽりかせぐことができる。



⬆野球チームを持っていれば、10月の日本シリーズに勝ちすすむことも…。



➡秋ごろになると、沖縄から台風がやってくる。これに襲われると大きな赤字が出てしまう。九州あたりは要注意だよ。



⬆有名タレントを使ってCMを…。使うタレントや状況をよく考えて評判のいいCMを作ろう。

カードで起こるイベントもある

クリスマスカード



12月にこのカードを使うと、サンタが物件をプレゼントしてくれるんだ。

テレフォンカード



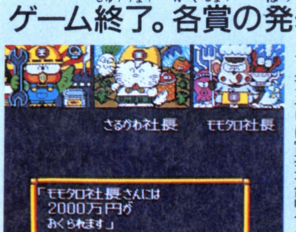
どこかの物件が電話1本で買えてしまう。なんと、半分の値段で買えるんだ。

大地震カード



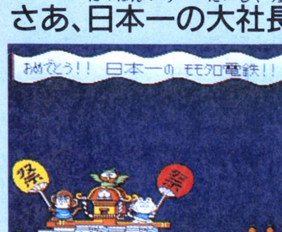
大地震をおこし、いくつかの町の物件を壊滅させてしまう。究極のカード。

ゲーム終了。各賞の発表だ



ゲーム終了時に、工業王、農林王、外食王の発表がある。各王には賞金が出るぞ。

さあ、日本一の大社長は誰に



各王の発表後、優勝者の発表がある。はたして日本一の大社長は……。

Writer's Note

コンピュータと対戦していると、ダイスやイベントがコンピュータに味方しているんじゃないかと思えるぐらいに強い。おまけにカードの使い方が絶妙なのでなかなか勝たせてもらえない。友だち同士でやるときは、コンピュータのやり方をマネすれば、かなりイイ線いけるかも……。そのかわり、二度といっしょに遊んでもらえなくなってしまうかもね。　(オタピー大竹)

響子さんの秘密ってなんだ？ ファン待望の必勝術!!



五代と響子さんの、ほのぼの愛情AVG。ファン待望の必勝法特別講座であるぞ！



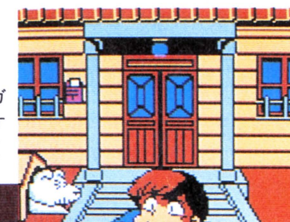
マイクロキャビン／発売中／¥5,900

Point 1 とにかく管理人室に入って、フォトスタンドを取ろう!!

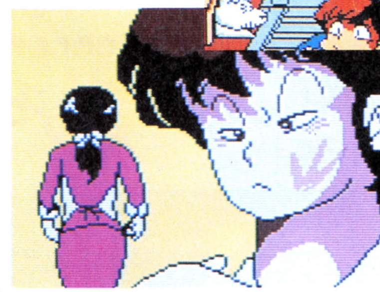
響子さんの秘密を知りたくて、きょうも一刻館を右往左往する五代クン。恋は、人を探偵にしてしまうのでありましょーか。管理人室にあるフォトスタンドに、なにやら秘密を解くカギがありそうな気配なのでありますが……。

と、ゆーワケで、このゲームの目的は、響子さんの秘密の写真を手に入れること。ところが当然のことながら、コレがなかなかタイヘンなんである。まず、響子さんがなかなか管理人室に入れてくれない。手みやげを持参するなどの、しかるべき手続きが必要なのだ（コレだから女ってのは……）。手みやげは、1にハガキ、2に花、番外としてブラジャーなんてのもある。ハガキはいちばんの有効アイテムだから、郵便受けをマメにチェックしよう。花は、響子さんのゴキゲンしだい。ブラジャーは屋根の上にあるので、四谷さんのハシゴを使って取りにいく。ただし、一度きりだけどね。

さて、めでたく部屋に入れたら、フォトスタンドを取ってみよう。じつは、このフォトスタンドこそが、ゲームのポイント。こいつを取ろうとするたびに、次から次へとジャマが入り、おかげでストーリーが展開するワケだ。あせらずに、がんばんべぇ。



➡郵便受けにハガキがきてたら、すかさず取るべし！



⬅ブラジャーを見せると響子さんのパンチが……！ でももう一度、ノックしてごらん。



⬆フォトスタンドを取ろうとしたら、いきなり朱美さんの乱入！ アッというまに管理人室から追い出される。



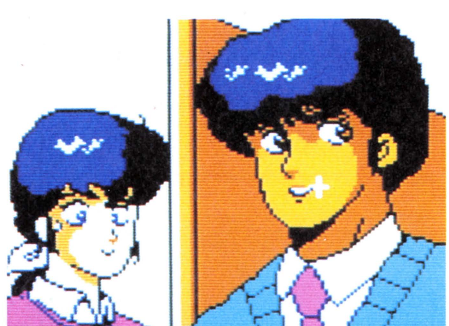
⬆次なるオジャマ虫は、響子さんの両親。親子ゲンカに巻き込まれ、すごすごと退場するはめに……。グスン。



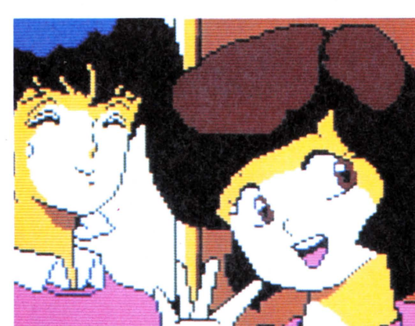
⬆こ、これはマズイ！ 恐怖のこずえちゃんの来襲だ！ このあと、響子さんのキゲンをとるのがタイヘンだぞ！



⬆おおっと、管理人さんの部屋に居座る、一の瀬のオバハン。てめーは、酒でもかっくらって部屋で寝てろぉ！



⬆出たぁ！ 五代の天敵、三鷹！ このあと、しぶとく管理人室でネバるぞ。ったく、ふてぇ野郎だぜっ！

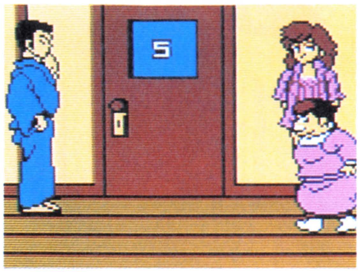


⬆かわいい郁子ちゃんが遊びに来たら、しめたもの。さっそく彼女の家に行って、家庭教師をしてあげよう。

Point 2 ジャマするやつらを、アノ手コノ手で追っぱらえ!!

一刻館名物といえば、他人の恋路をジャマする、とんでもない住人たち。彼らのキゲンをひたすらとることが、このゲームの第2のポイントだ。しつこくつきまとわれたら、カップラーメンなどを与えて、とりあえず追い払う。管理人さんの部屋から動かない悪魔のような一の瀬さんは、酒を見せて宴会を開かせるとヨロシイ。ただし、おつまみのカンヅメと酒を2本くらい見せないと、宴会にならない場合があるぞ。ホントに、金がいくらあっても足りないぜっ。

さて、住人以外のジャマモノといったら、こりゃ、いわずと知れた三鷹の野郎だ。こいつの弱点は犬だからして（オバQか、おまえは）、玄関の惣一郎さんを連れて管理人室に乗り込もう。惣一郎さんにヤキトリを見せ、「取る」「惣一郎さん」というコマンドで簡単に連れ出せるぞ。しかし、こんだけジャマが入るとは、五代って、つくづく不幸な男だねぇ。



➡貧乏な五代に、ハイエナのよーにタカる住人たち。恥を知れいっ。



➡一の瀬さんのキゲンをとるなら、宴会がいちばん。少なくとも3回は開く必要がある。ああ……。



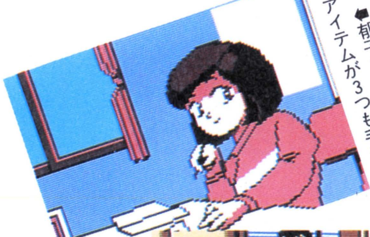
➡三鷹に惣一郎さんを見せると、あわてて一刻館から退散。わっはっは、思い知ったか。

Point 3 そして……5つの写真を手に入れるのだ！

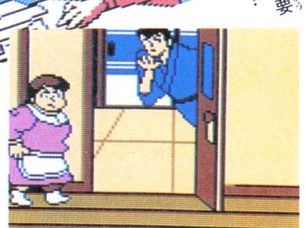
さて、管理人室で郁子ちゃんに会ったら、ゲームはいよいよクライマックス。郁子ちゃんの家でアルバムを見ると、響子さんの新婚時代の写真が手に入る。さらに郁子ちゃんに、サイフだのハシゴだの、意味のないモノをしつこく見せてると、おじいちゃんが出てきて、お金と重要アイテムをくれちゃうのである。ラッピー！

お金が入ったところで、さっそくスーパーに行ってまねき猫を買い、四谷さんにプレゼント。すると、どーゆーワケか、だれも住んでいないはずの2号室のドアが開き、そこで四谷さんから秘蔵の写真をいただけるのだ。写真をもらったら、今度は一の瀬さんの部屋を訪問。これまでに3回宴会を開いていれば、オバハンも気前よく学生時代の写真をくれる。そして、次はもちろん朱美さんネ。彼女からも、写真をもらう。

こーして、一刻館の3悪人から写真をもらったら、管理人室へ行って、すべてのアイテムを見せよう。すると、響子さんは……？



➡郁子ちゃんの家では、重要アイテムが3つも手に入る！



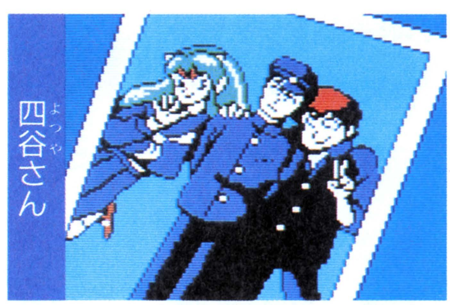
➡おや、2号室のドアが開いて、四谷さんが手招きしてるぞ。ちょいとのぞいてみよう。



⬆新婚時代のふたりの写真。郁子ちゃんの部屋でアルバムを見ると、手に入る。シアワセそーだね、響子さん。



⬆郁子ちゃんのおじいちゃんがくれた惣一郎さんの日記に、はさまっていた写真。いやあ、ういういしいぜ♥



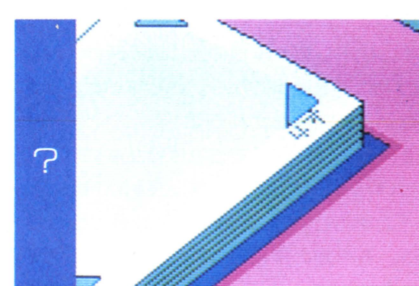
⬆四谷さんがくれた、学生時代の写真。この頃から、やっぱヘンなヤツだったんだろーか……。



⬆夢見る少女時代の一の瀬さん。色気より食い気の青春を送っていたであろうことは、一目瞭然である。



⬆意外とかわいい、朱美さんの幼少期。今の彼女からは想像できない無邪気さだ。女のシトってコワイなあ……。



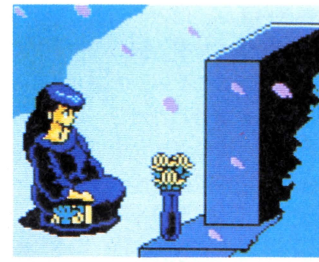
⬆管理人室で見つけたアルバムには、写真を1枚ぬき取ったあとが……。コレが響子さんの秘密の写真なのか？

その他… ささやかだけど、とってもとっても役に立つこと

これまでに紹介したポイント以外にも、やらなきゃいけないことは、いくつかある。すべて条件が整ったら、響子さんが管理人室から姿を消すから、惣一郎さんのお墓に行ってみよう。静かに墓参りをする響子さんを確認したあと、一刻館にもどって、屋根裏部屋へ。おおっと、懐中電灯は持ってるだろーね。エロ本と引き換えに、四谷さんから手に入れてるはずだよ！



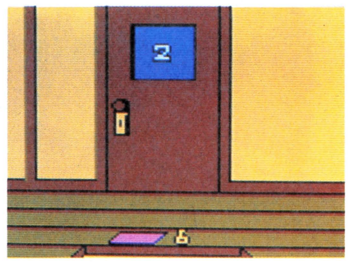
⬅こずえちゃんにジャマされたあと、響子さんは、しばらく留守に。一号室を訪ねて、両親に会おう。



⬅響子さんにアイテムを見せる前に、お墓に花を供えておこう。惣一郎さんも喜んでくれるかも……。



⬅5号室の壁と押し入れの穴は、ふさいでしまえ。4号室の押し入れの丸太と釘ぬきも没収しよう。



⬅四谷さんの写真を手に入れたら、玄関マットを動かして、2号室のカギを入手。響子さんに返そう。



⬅お金が1円もない状態で1号室に行くと、一の瀬のオジサンが出現。会いたい人は試してごらん。

そして… 助っ人をうまく利用するためのアドバイス

坂本

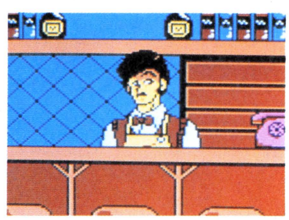
酒を買ったりラーメンを買ったり、とにかく金のかかる、このゲーム。困った時は、この坂本に電話しよう。金を貸してくれるぞ。



⬅時計坂の駅で待ち合わせて、金を借りる。ただし、ここから電話してもダメ。茶々丸か一刻館から電話しよう。ホント、いいヤツだ。

マスター

金がないとツケで酒を売ってくれたり、金を貸してくれたり、とても親切なマスターだ。ただし、ツケは酒屋のオジサンがいない時だけ。借金も、他にだれもいない時に限る。



⬅酒屋のオジサンは、一刻館で一の瀬さんのキゲンをとると、いなくなる。同様に朱美さんのキゲンもとっておくと、借金もできるぞ。

ばあちゃん

一刻館の電話の前を何度も通っていると、そのうち、ばあちゃんから電話がかかってくる。ばあちゃんが遊びに来たら、しめたもの。お小遣いをいくらでもくれるぞっ！



⬅とにかくウロウロ歩き回ることが、電話を待つヒケツ。5回めに電話のベルが鳴ると、ばあちゃんから駅についたと知らせてくる。

番外編… 注意一秒、ケガ一生!!

根気よくやってれば、絶対にエンディングにたどりつける、このゲーム。とりかえしのつかないゲームオーバーは、ほとんどない。ただし、次の3点には、くれぐれも注意するように。

1．物干し場や屋根の上に登る時は、四谷さんのキゲンをとってから。さもないと、とんでもないイタズラをされるぞ！

2．七尾家には、できれば行かないほうがいい。つい行っちゃった場合は、長居は無用。特に、「こずえと……」のコマンドは命とり。

3．5号室の押し入れの穴をのぞくと、朱美さんの色っぽい姿が……。しかし、コレは見ないほうがいい。のぞき穴も、板と釘を手に入れて、早めにふさいでしまおう。



⬅四谷さんの悪質なイタズラによって、屋根から墜落。ゲームオーバー！

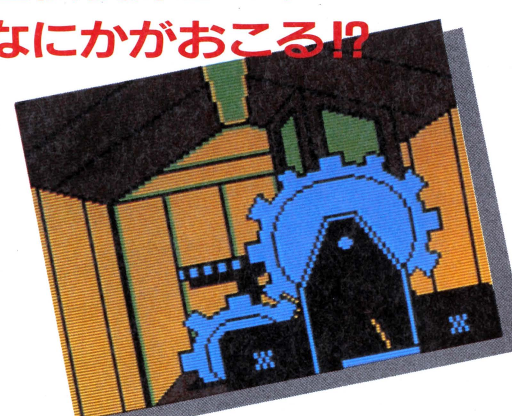


⬅こずえちゃんにセマられて、結婚することに！ う~ん、ハメられた!!



⬅朱美さんのおいしい寝姿は、涙をのんであきらめよう。女ってヤバイ。

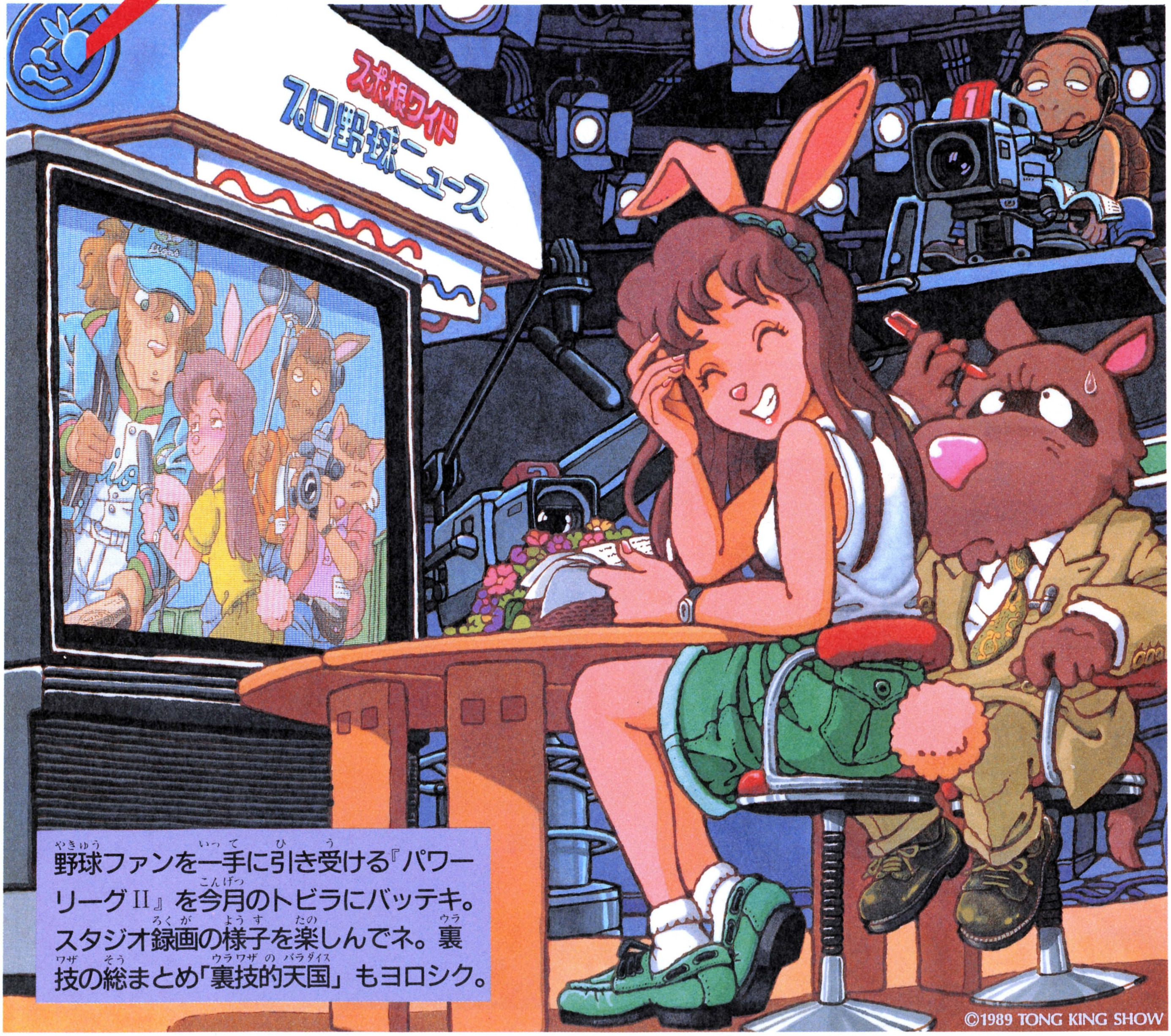
さあ、エンディングまであと一歩。屋根裏部屋で、なにかがおこる!?



これさえ読めばキミも必ずなれる

ゲームの達人

THE MASTER OF PC-ENGINE GAME



野球ファンを一手に引き受ける『パワーリーグII』を今月のトビラにバッテキ。スタジオ録画の様子を楽しんでネ。裏技の総まとめ「裏技的天国」もヨロシク。

エリア4㊍攻略法＋前半戦の総まとめ!!

FAR EAST OF EDEN

天外魔境



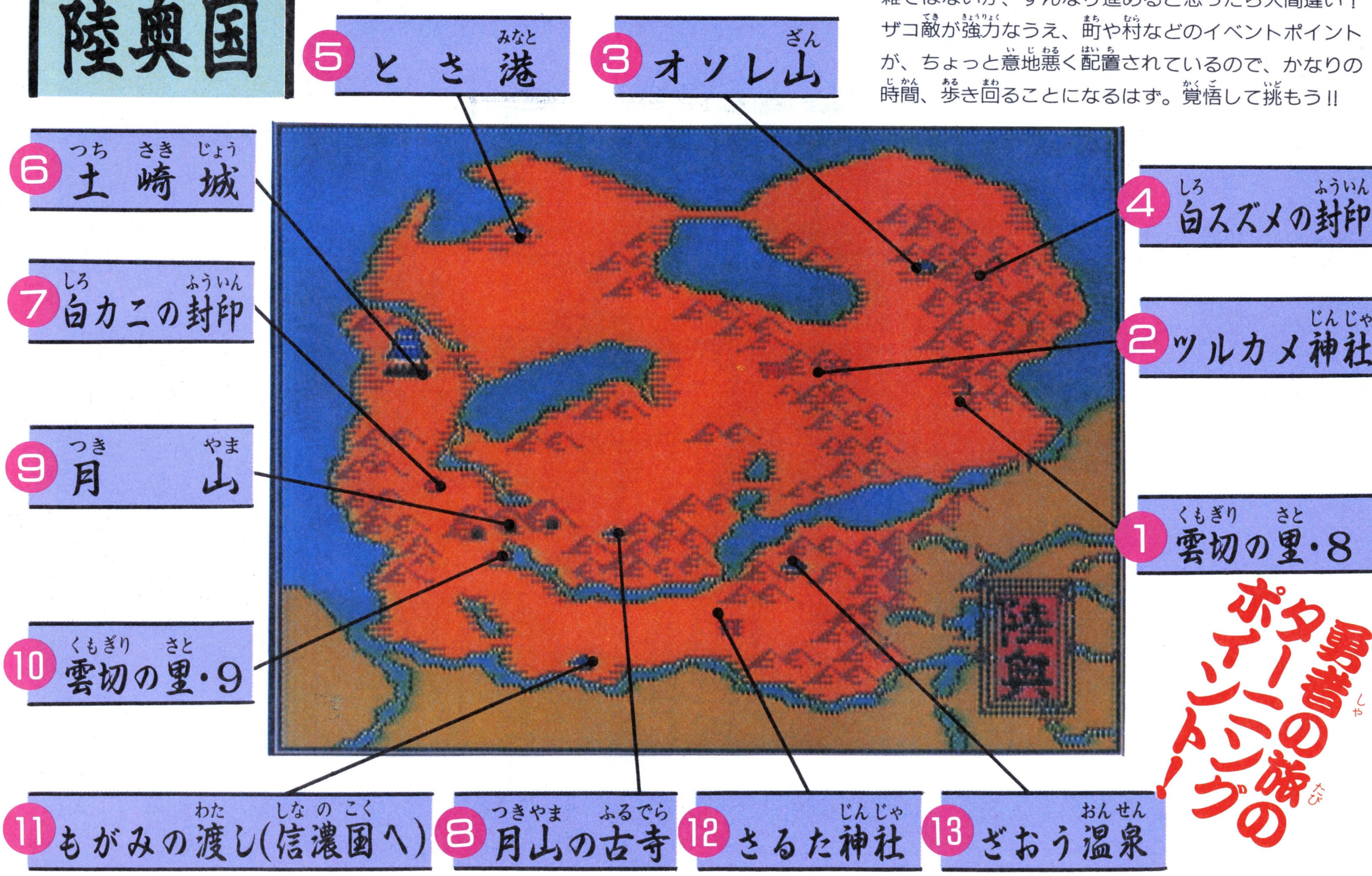
ハドソン／発売中／¥7,200

ストーリーもマップもイベントも、とにかくハンパじゃない超大作RPG『天外魔境』。今回は、ゲーム中盤の難所、陸奥国を中心に、前半戦をまとめて攻略！

エリア4・陸奥国を完全解剖だ！

エリア4 陸奥国 攻略ルート＆マップ

エリア4・陸奥国は⑨月山を境に2つに分断され、カーメンカーメン、マントーの2人のボスが、それぞれの土地を支配している。マップ自体は、それほど複雑ではないが、すんなり進めると思ったら大間違い！ザコ敵が強力なうえ、町や村などのイベントポイントが、ちょっと意地悪く配置されているので、かなりの時間、歩き回ることになるはず。覚悟して挑もう!!



勇者の旅のターニングポイント！

攻略チャート&イベントポイントチェック！

[宿—宿屋　雑—よろず屋・茶店　盗—盗人訓練所
武—武具屋　預—預り所　賭—賭場]

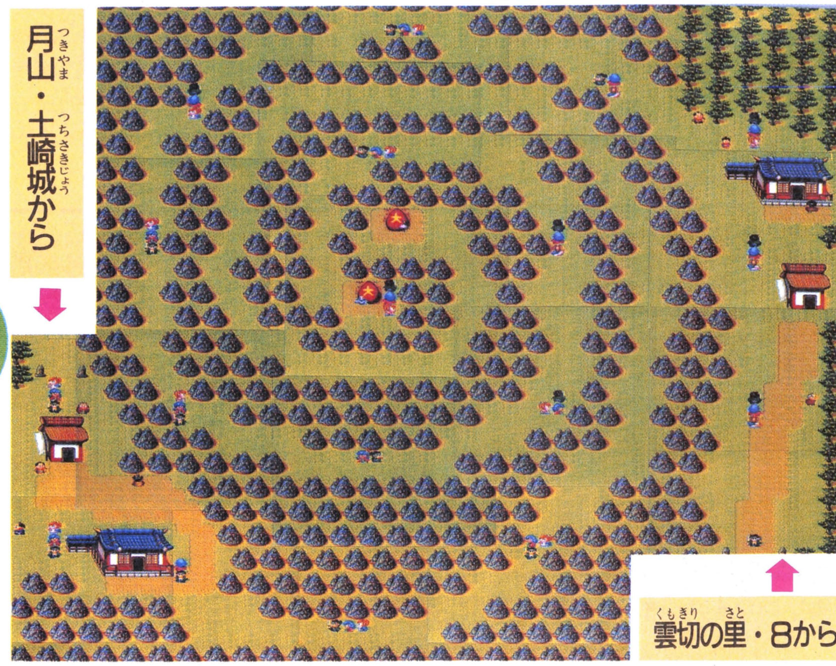
1 雲切の里・8 [宿雑賭]

おせわになります盗人村

宿		20両
雑	白ガマの油	52両
	白ツルの羽	60両
	どくけし	27両
	陸奥の地図	80両

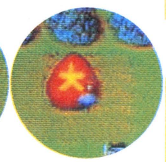
エリア3のすがゆ温泉のすぐ北にある里。ここを出ると、しばらくは雲切の里がないので、ゆっくり休んで鋭気を養おう。

2 ツルカメ神社 [雑] 白カメ・白ツルを助ける



雑	ガマの油	18両
	白ガマの油	52両
	白ヘビの石	250両
	どくけし	27両


↑白カメさま


↑白ツルさま

右のマップを見ればわかるとおり、このツルカメ神社は、岩山を隔てた2つの村から成っている。したがって、隣の村に行くには、北の入り江をぐるりとまわってこなければならない。

山頂にいる白カメさま、白ツルさまの封印を解けば、"火天の術""清水の術"を授かることができるが、途中の参道には敵が出現するので、要注意。

3 オソレ山 [宿]

占いを聞こう！

宿	無　料



➡ミコさんの占いは、よく当たるそうだ。

ジパングーの霊場、オソレ山。ここのミコさんの占いには重要な意味がある。単語だけでも覚えておくこと。

4 白スズメの封印

絶対安全！ "逃水の術"入手



➡敵にやられる率が、ぐっと減るぞ!!

ここで"逃水の術"を授かる。この術を覚えれば、ザコ敵からは、確実に逃げられるようになるぞ。

戦闘講座 その1

牛鬼　夕なぎの剣を出すぞ


↑こいつの出す夕なぎの剣は非売品だぞ

こいつを倒すと、夕なぎの剣が手に入る。これは、陸奥国では最強の剣なのだ。

5 とさ港 [宿武雑]

ミスとさ港に会うのだっ！

ミスとさ港が、重要アイテムの"かんざし"を持っている。これを手に入れればミイラも怖くないのだ！



⬅彼女の恋人は土崎城にいる、お坊さんだ。

宿					40両
武	いざよい刀	600両	雑	ガマの油	18両
	いくさオノ	1080両		白ヘビの石	250両
	合戦よろい	600両		白ツルの羽	60両
	鉄かぶと	280両		陸奥の地図	80両

6 土崎城 [宿武雑預]

城下町で情報をあつめろ！

まず、ミスとさ港の恋人のお坊さんに会おう。すると、ミスとさ港から"かんざし"がもらえるよ。おトノさまの依頼も忘れずに聞いておこうね。




↑お坊さんは城の東のお寺に住んでいるよ。
⬅こんなお坊さんが、ミスとさ港の恋人なの？

武	旋風刀	750両	武	いざよい刀	600両	雑	ガマの油	18両
	ツノかぶと	620両		いくさオノ	1080両		白ガマの油	52両
	月寝の粉	560両		合戦よろい	600両		白ツルの羽	60両
	かやく玉	200両		とびくない	80両		陸奥の地図	80両

宿	40両

武具屋が2軒もあるので、よく考えて買い物をしよう。

7 白カニの封印

"雲海の術"を入手！



⬆"雲海の術"は、敵の目をくらませて、攻撃をそらせる術。

⑥土崎城の南に置かれた封印。この辺りにはミイラが頻繁に出没するので、"かんざし"をもらってから来た方が安全だぞ。

8 月山の古寺

大門教の4番手、カーメンカーメン！



➡魔神像の前の機械を調べてみると…。

毒水に囲まれた、怪しげな寺。ここに、大門教13人衆4番手、カーメンカーメンが待っている。名前からもわかるように、コイツはミイラの親玉。"かんざし"を使えば、案外楽に倒せるぞ。



体	544ポイント	金	379両
術	古代の剣 くさった息	徳	3631ポイント

10 雲切の里・9 ［宿雑盗賭］

手始めに、マントーの情報を集めよう

⑨月山を越えると、すぐ南に見えるのが、この里。この里の人々は、13人衆5番手、マントーのうわさばかりしている。いわく、「桜咲くバカ」「天駆けるバカ」「バカ満開」「職業バカ」などなど……。一体マントーってどんなヤツなんだ？



⬆里の人のほとんどが、マントーはバカだと笑っている。

宿		20両
雑	ガマの油	18両
	白ガマの油	52両
	白ヘビの石	250両
	陸奥の地図	80両

11 もがみの渡し ［宿雑］

信濃の国への玄関口



⬅欠航の原因は、やっぱりマントーだった！



➡マントーを倒せば、信濃国に渡れるのだ。

宿		45両
雑	ガマの油	18両
	白ガマの油	52両
	白ヘビの石	250両
	陸奥の地図	80両

ここを渡れば、信濃国。だが、マントーが船頭の娘をさらっていったために、舟が出ない。一刻も早く救出に向かおう！

12 さるた神社

強力回復"息吹の術"



⬅白サルさまから授かる"息吹の術"は体を80も回復するのだ。



➡未成年だからって、せっかくもらったものを捨てないように！

ここの境内のサルの中に、重要アイテム"さる酒"を持っているやつがいる。白サルさまの封印を解いたら、すべてのサルに話しかけてごらん。

13 ざおう温泉 ［宿雑］

13人衆5番手マントーをおびき出せ！

宿	無　料	
雑	ガマの油	18両
	白ガマの油	52両
	白ヘビの石	250両
	どくけし	27両

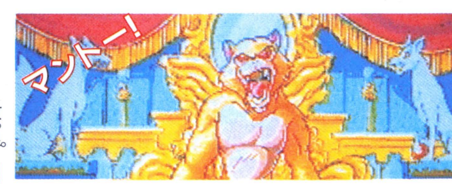
この温泉町に、マントーが隠れている。おびき出す方法は簡単、"さる酒"を神社の鏡の前で使うだけ。酒に目がないマントーは、たちまち姿を現すぞ。マントーを倒し、もがみの渡しの船頭の娘を助ければ、信濃国へ一直線！



⬅アイテムの使い方を教えてくれる、宿の看板娘。



➡マントーを倒すと、娘も解放されるのだ。



体	262ポイント	金	622両
術	ウマシカの術	徳	3891ポイント

戦闘講座 その2

1 おいしいザコをジャンジャン倒そう

月山の地下のダンジョンに棲息する、こがねスライム。こいつは、1匹倒せば1000ポイントもの徳がもらえるうれしいヤツだ。おまけにこいつは、仲間を呼んで増えていくので、全滅させせないようにうまく倒していけば、あっという間にレベルアップできるぞ！ ただし、お金は1匹につき1両しか入らないのであしからず。



⬅仲間を呼んでどんどん増える。



⬅ほら、こんなに徳がもらえちゃう。

2 ミイラはこう倒せ！



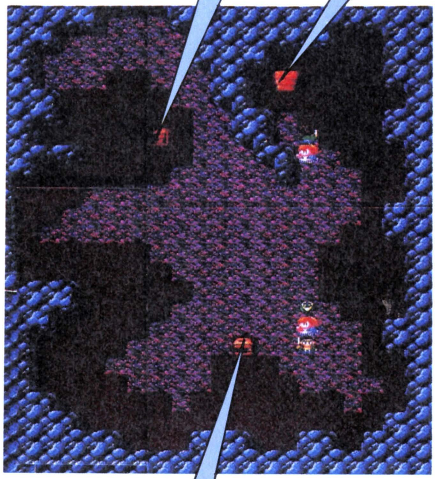
⬆スライプ、イルミナと嫌な術ばかり使ってくるのだ。

いくら"かんざし"があっても、持っている人間が眠らされたりすると、もうどうしようもない。まず禁印の術で、ミイラの術を封じてから料理しよう。

9 月山　陸奥国最大の難所！　全8フロアの大ダンジョンだ!!

PART 1 月山の古寺〜月山(地上)

地下1階A

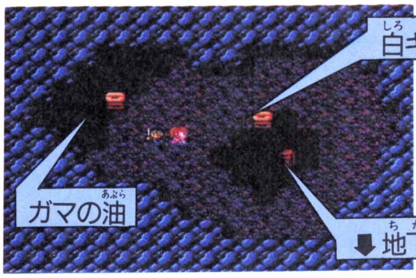




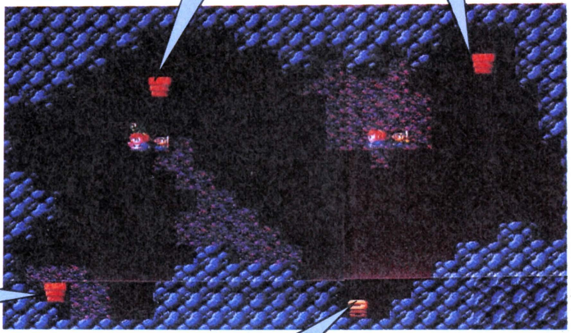
⬅古寺の魔神像に、隠し階段があるのだ。

月山の古寺で、カーメンカーメンを倒し、魔神像の前にあるからくりを調べると、このダンジョンへの入口が現れる。中に入ると、そこは一面の毒水の沼。白ツルさまから授かった“清水の術”をバシバシ使っていかないと先へは進めないぞ。

地下1階B



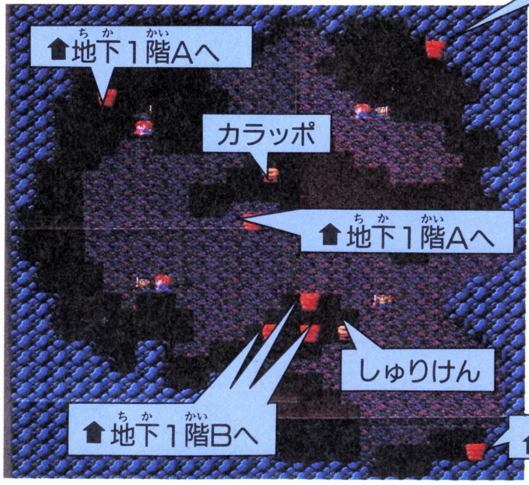
地下2階



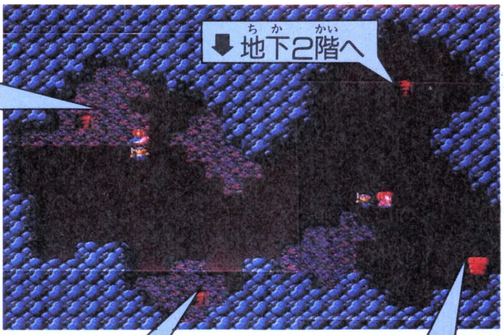
PART 2 月山(地上)〜月山大門教会

地下2階

⬇技の残りに注意！　“清水の術”が、使えなくなったらもうアウトだ。

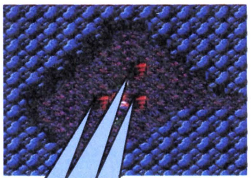


地下1階A



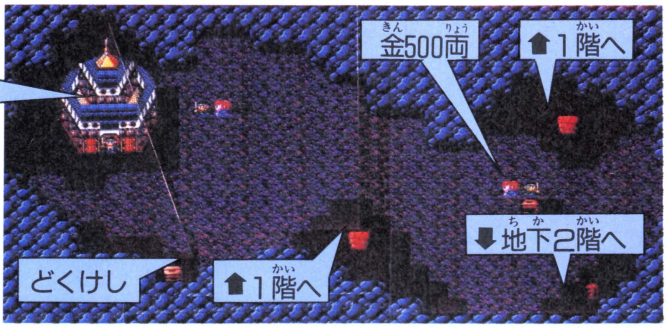
➡月山ダンジョン、パート2のスタート地点。どの階段を下りる？

地下1階B



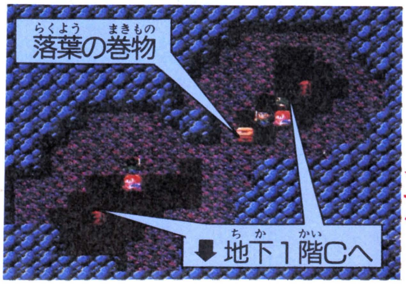
⬅な〜んにもない。来るだけムダなのだ。

地下1階C



➡いよいよ大詰めの、大門教会。中で待つのは、月山の古寺で倒したはずの、カーメンカーメンだ!!

1階



➡カーメンカーメンとの決戦の前に、ちょっとだけ寄り道。“落葉の術”を手に入れていこう。

再び！カーメンカーメン

月山地下の大門教会で、再びジライアたちの前に立ちはだかる、カーメンカーメン。だが、強さはあまり変わらないので、落ちついて戦おう。



エリア1～4前半戦㊍チェックリスト

Act1 エリア1～エリア4最短攻略ルート公開

エリア1 筑波国

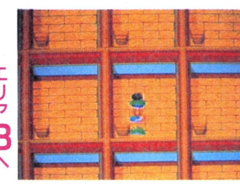
ガマ仙人の庵 → 筑波村 → ナマズの洞 → 土浦城 → ボクデンの庵 → 雲切の里・1 → かしま村 → タヌキの洞 → 雲切の里・2 → 水戸町 → 白ダヌキの封印 → 水戸城・胎内洞 → エリア2へ

- 筑波村：金太を仲間にする。
- ナマズの洞：ナマズを起こす。
- 土浦城：コーモンの依頼を受ける。
- ボクデンの庵：ボクデン斬りを習う。
- 雲切の里・1：コガマを仲間にする。
- かしま村：白シカを助け出す。
- タヌキの洞：大ダヌキを倒す。
- 雲切の里・2：盗みの技を習う。
- 水戸町：神父＝大ダヌキを倒す。
- 白ダヌキの封印：白ダヌキを助け出す。
- 水戸城・胎内洞：ゴーモンと対決。

エリア2 磐毛国

ナメクジ洞 → きこり村 → 太田村 → 宇都宮城 → あぶくま洞 → 犬神村 → 白河城 → 白河の関 → なこその関 → エリア3へ

- きこり村：ツナデを仲間にする。白光のオノ入手。
- 太田村：神木を切って橋にする。
- 宇都宮城：若トノ、ホテイ丸に会う。
- あぶくま洞：大工のトウベイを助け出す。
- 犬神村：絵図面を入手。白イヌを助ける。
- 白河城：タマモ姫＝キュウビを倒す。
- 白河の関：殺生石が関所をふさぐ。



←白河城をクリアしたら白河の関へ。



←ここの殺生石が後で役に立つのだ。

エリア3 陸羽国

多賀城 → 雲切の里・6 → ねこま村 → 白トカゲの封印 → 白河の関 → 平泉村・東の橋 → 平泉村 → 米沢城 → 白キジ神社 → じゃせん洞 → すがゆ温泉 → エリア4へ

- 多賀城：あくろう王を仲間にする。
- 雲切の里・6：大かなづちを入手。
- ねこま村：白ネコを助け出す。
- 白トカゲの封印：白トカゲを助け出す。
- 白河の関：ホテイ丸に大かなづちを渡し、カミナリ玉を入手。
- 平泉村・東の橋：ダンジョウを倒す。
- 平泉村：ダンジョウと再び対決。あくろう王の息子を救出。ねずみカギ入手。
- 米沢城：ダンジョウ＝ハーメルンを倒す。
- 白キジ神社：白キジを助け出す。
- じゃせん洞：大ムカデを倒し、ヘビ玉入手。
- すがゆ温泉：オロチ丸と会う。ムサシ斬りを習う。

エリア4 陸奥国

ツルカメ神社 → 白スズメの封印 → 土崎城 → 白カニの封印 → とさ港 → ツルカメ神社 → 月山の古寺 → 月山 → さるた神社 → ざおう温泉 → もがみの渡し → エリア5へ

- ツルカメ神社：白カメを助け出す。
- 白スズメの封印：白スズメを助け出す。
- 土崎城：お坊さんに会う。
- 白カニの封印：白カニを助け出す。
- とさ港：ミスとさ港から、"かんざし"をもらう。
- ツルカメ神社：白ツルを助け出す。
- 月山の古寺：カーメンカーメンを倒す。
- 月山：カーメンカーメンと、再び対決。
- さるた神社：白サルを助け出す。さる酒入手。
- ざおう温泉：マントーを倒し、船頭の娘を助け出す。

Act 2 全33種！術完全データ集

術は、1人9個までしか持てない。ジライアに、どの術を持たせるかによって、戦闘の様相が一変するぞ！

〔ジライア24種〕

術名	対象	効果	技値	入手場所
若草	味方1人	体力を50回復させる	2	エリア1・かしま村
粉火	敵方1匹	敵に約30のダメージを与える	2	エリア1・白タヌキの封印
雷光	敵方全員	敵全員に約20のダメージを与える	3	エリア2・あぶくま洞
月寝	敵方1人	敵を眠らせてしまう	4	エリア2・犬神村
落花	敵方全員	敵の守備力を半減させる	3	エリア2・白河城地下
禁印	敵方1人	敵の術を封じこめる	3	エリア3・ねこま村
涼風	味方1人	味方の体内の毒を消し去る	2	エリア3・白トカゲの封印
泥虫	敵方全員	敵の動きを半減させる	3	エリア3・白キジ神社
迅雷	敵方全員	敵全員に約40のダメージを与える	7	エリア3・じゃせん洞
清水	味方全員	毒の沼から身を守る	4	エリア4・ツルカメ神社
火天	敵方1人	敵に約70のダメージを与える	6	エリア4・ツルカメ神社
逃水	味方全員	強い敵から逃げられる	9	エリア4・白スズメの封印
雲海	敵方1人	敵の攻撃の命中率を下げる	4	エリア4・白カニの封印
落葉	敵方全員	敵全員の守備力を半減させる	4	エリア4・月山地下
息吹	味方1人	体力を80回復させる	5	エリア4・さるた神社
星寝	敵方全員	敵全員を眠らせてしまう	6	エリア5・とがくし神社
淡雲	敵方全員	敵の攻撃の命中率を半減させる	5	エリア5・白フクロウの封印
春光	敵方全員	敵の攻撃力を半減させる	4	エリア5・長野村
禁呪	敵方全員	敵全員の術を封じこめる	5	エリア5・塩山内部
神炎	敵方1人	敵に約120のダメージを与える	12	エリア6・富士山地下都市
影衣	味方全員	敵から受けた術を無効にする	7	エリア6・富士山地下都市
天雷	敵方全員	敵全員に約90のダメージを与える	13	エリア6・富士山地下都市
雲切	敵方1人	技値を奪って自分のものにする	0	エリア7・獄門島内
有明	味方全員	全員の体力を150回復させる	20	エリア9・川越城地下

〔オロチ丸9種〕

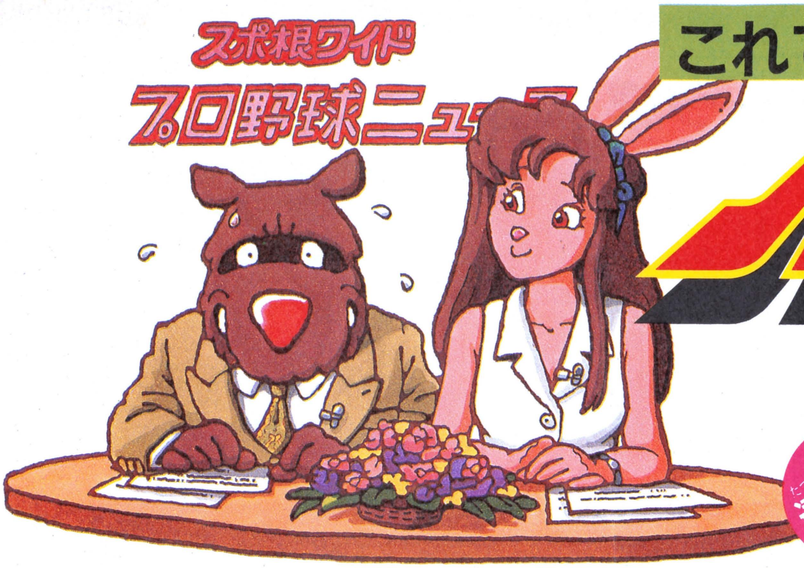
術名	対象	効果	技値	入手場所
氷竜	敵方1人	冷気で約150のダメージを与える	15	※オロチ丸の術は、オロチ丸が、仲間に加わった時点で、すでに持っている。※また、オロチ丸の術は預り所に預けたり、仲間にわたしたりすることはできない。
雨竜	敵方全員	氷雨で約100のダメージを与える	16	
凍竜	敵方全員	約60のダメージ、動きを止める	11	
風蛇	味方全員	仲間のすばやさを2倍にする	3	
火蛇	味方全員	仲間の攻撃力を2倍にする	18	
石蛇	味方全員	仲間の守備力を2倍にする	9	
春風	味方1人	体を完全回復にする	11	
花壁	味方全員	敵の通常攻撃を無効化する	10	
雪解	味方1人	かけられた術を解く	2	

Act 3 武具・防具・戦闘用アイテムリスト

エリア4以降の代表的な武具、防具、アイテムを紹介！

アイテム名	効果	入手方法
夕なぎの剣	攻撃力19アップ・どうぐで落葉の効果	敵(牛鬼など)を倒して
旋風刀	攻撃力17アップ	武具屋・土崎城のトノさま
風林火山剣	攻撃力21アップ	武具屋
風神の剣	攻撃力23アップ	武具屋
妖刀村正	攻撃力25アップ・どうぐで淡雲の効果	富士山地下都市の宝箱
大河の剣	攻撃力29アップ	武具屋
白羽の剣	攻撃力27アップ	白タカさまからもらう
白狼の剣	攻撃力37アップ	白オオカミさまからもらう
白虎の剣	攻撃力40アップ	白トラさまからもらう
天空の剣	攻撃力45アップ	武具屋
神通の剣	攻撃力?アップ・剣自体が成長する	白リュウさまからもらう
力のオノ	攻撃力25アップ・どうぐで雷光の効果	白ナメクジさまからもらう
天地のオノ	攻撃力29アップ	富士山地下都市の宝箱
白羽のオノ	攻撃力33アップ	白タカさまからもらう
白狼のオノ	攻撃力38アップ・どうぐで星寝の効果	白オオカミさまからもらう
鬼神のオノ	攻撃力42アップ・どうぐで迅雷の効果	武具屋
白虎のオノ	攻撃力50アップ	白トラさまからもらう
木の弓	攻撃力20アップ	武具屋
紅の弓	攻撃力22アップ	富士山地下都市の宝箱
白羽の弓	攻撃力25アップ	白タカさまからもらう
白狼の弓	攻撃力38アップ・どうぐで落葉の効果	白オオカミさまからもらう
黒炎の弓	攻撃力28アップ・どうぐで粉火の効果	武具屋

アイテム名	効果	入手方法
ぐれんの弓	攻撃力36アップ	武具屋
白虎の弓	攻撃力45アップ・どうぐで火天の効果	白トラさまからもらう
合戦よろい	防御力13アップ	武具屋
地のよろい	防御力18アップ	武具屋
鬼のよろい	防御力21アップ	武具屋
竜のよろい	防御力23アップ	武具屋
火の胴	防御力30アップ	武具屋
白ジシの胴	防御力45アップ	白ジシさまからもらう
ツノかぶと	防御力6アップ	武具屋
火のかぶと	防御力13アップ	武具屋
獣のわらじ	すばやさ8アップ	よろず屋
隼のわらじ	すばやさ16アップ	よろず屋
神風のくつ	すばやさ20アップ	よろず屋
氷の鏡	敵の動きをとめる	上すわ村の鏡の館
かんざし	ミイラに対して絶大な攻撃力を持つ	ミスとさ港からもらう
ヘビの弓矢	ヌエに対して絶大な攻撃力を持つ	かみこうち村の看板娘からもらう
土偶ロボ	ジパング古代文明の超兵器、水に弱い	獄門島でホテイ丸からもらう
地雷火	対カラクリ兵用の携帯バズーカ砲	ようろう滝の裏側をさがす
水でっぽう	敵の土偶ロボにダメージを与える	武蔵国の廃墟の中をさがす
仙丹	体を80、技を20回復する薬	敵を倒す・よろず屋
神丹	体を110、技を34回復する薬	敵を倒す・よろず屋
神通力の玉	技を完全回復する	敵を倒す



これでキミのチームも日本一！

パワーリーグ

ハドソン／発売中／¥5,800

達人道場 その2

みんな、前号の「データ下じき」は活用しているかな？ 今月はそれらのデータをもとにベストオーダーを組んでみたぞ。

㊖がおすすめするスタメンはこれだ！

あらかじめ用意されたスターティングメンバーのままで戦うのもいいけれど、有利に試合を進めたいのならどんどん組みかえるべき。これから紹介するのは、打力はモチロン、走力や投力といった守備面も考えて組んだおすすめオーダー。参考にしてね！

また、ネームエディット機能を使えば、ひとりの選手だけだけど打力を上げることができる。これもしっかりと利用しちゃおう！



⬅めんどうくさがらずに、スタメンを入れかえよう。



⬅ネームエディットで作った選手のバットは赤いのだ。

DRUMS

ホームランバッターをそろえた打撃陣はCリーグNo.1。しかし、走力や投力がイマイチなので(特に外野)、守備面に不安がある。強肩俊足のハテナミをセンターに入れて、守備力をアップさせるといいだろう。



打順	名　前	守備
1	ハテナミ ☆	8
2	ヤマタカス☆	4
3	ウド ☆	9
4	ヘチアイ	5
5	ジョン ☆	6
6	オニムリ ☆	7
7	ハイホー ☆	3
8	ニャカムラ	2
9	コマッタ	1

G-JANS

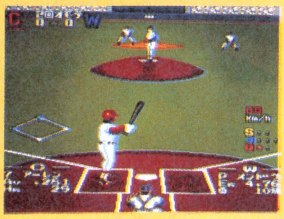
投打にバランスのとれた好チームだが、走力4、投力2というクラマティが守備面で足を引っ張る可能性が高い。そこで彼をファーストにまわし、センターにラー、ライトにスガロを入れて外野を充実させよう。



打順	名　前	守備
1	スガロ ☆	9
2	モカザキ	6
3	キネヅカ	4
4	パパラ	7
5	ラー ☆	8
6	クラマティ☆	3
7	マカハタ	5
8	マカオ	2
9	クワチャ	1

CARK

走力、投力とも高い選手がそろっているチーム。球質の重い(長打を打たれにくい)投手陣とあわせ、鉄壁の守備をほこっている。しかし打撃面が弱いので、チャンスとみたら早い回でもアーレンを代打に使おう。



打順	名　前	守備
1	ヨチヒコ	6
2	ショータン	4
3	ロンドン	5
4	コバヤン	3
5	アマダキ ☆	7
6	ヨサナイ ☆	8
7	ノムケン ☆	9
8	ダッカワ	2
9	オオモノ	1

WHOLES

自慢の走力をいかした機動力野球が得意なチーム。当然守備範囲も広く、よほどのことがないかぎり3塁打は打たれないだろう。補強ポイントは走力、投力とも劣るピチカワ。代わりにイチハシを使うといいぞ。



打順	名　前	守備
1	ユタカン	4
2	チョウス	5
3	ヤマサチ	7
4	ピョンセ	9
5	パチョ	3
6	ヤスキ	8
7	タコハッシ	6
8	イチハシ ☆	2
9	メンドウ	1

※表内の ☆ 印は、入れかえた選手。

  イラスト／佐々木晃

STRAWS

パリン、ピロサワといった4人のホームランバッターを擁するチーム。しかしイケヤン以外は走力、投力が低いので、守備に影響が出ないようポジションをかえるべきだろう。スギウリはスタメンからはずした。



打順	名前	守備
1	クリマヤ	8
2	トマシミ	4
3	ピロサワ ☆	6
4	イケヤン ☆	9
5	パリン	3
6	ハタボウ ☆	7
7	スーミン ☆	2
8	ネクライ ☆	5
9	ビバナ	1

TYRES

代打陣も含め、3割打っているのがパオだけという打線はさびしいものの、ホームランを期待できるバッターも多い。ワッダーは本来セカンドだが、その俊足をいかすために、外野にまわすのがいいだろう。



打順	名前	守備
1	ワッダー ☆	8
2	アユミ ☆	4
3	フィルター	3
4	ポカダ	5
5	オウニョ ☆	9
6	パオ	7
7	ナカナカ ☆	6
8	キートン	2
9	キーボ	1

LITONS

走攻守とすべての面において安定しているチーム。走れるホームランバッターも多いので、いろいろな作戦がたてられる。スタメンからかえる必要がないくらいだ。投手は球が速く、テクニックもあるカブで。



打順	名前	守備
1	ヒラヤン	9
2	アベチン ☆	6
3	アキナマ	8
4	キヨマー	3
5	セキゲ	5
6	バークレ	DH
7	ヒロハス ☆	7
8	イチョウ	2
9	タナビ ☆	4

BUFFERS

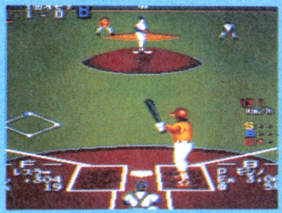
「これ」といった特徴がないチーム。ランナーをためてクリーンアップでかえすのが理想。12球団でも1、2を争う好投手、アワニを先発させて、リリーフエースのヨシダにリレーすれば完封も十分にねらえるぞ。



打順	名前	守備
1	オオイテ	4
2	アラー	7
3	ブラン	DH
4	ラベラー	5
5	カニムラ	3
6	ズツキ	9
7	マッキー ☆	8
8	ムロカモ ☆	2
9	ハッパタ ☆	6

FIBERS

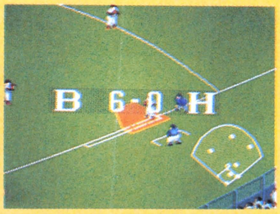
守備力はまずまずなのだが、攻撃力が弱いチーム。特にデートは12球団で一番頼りない4番バッターだろう。ここは控えの外人選手レスラーと入れかえるべき。ムリューワもファーストにすべき。投手はニシバキ。



打順	名前	守備
1	ススキー	8
2	ジライ	4
3	イヤラシ ☆	7
4	レスラー ☆	DH
5	ムリューワ☆	3
6	タナピー	6
7	ヒマタマコ☆	9
8	タムリ	2
9	プルヤ	5

BLADES

12球団一をほこる重量打線が売りもののチーム。しかし、足が遅い選手ばかりなので守備(特に外野)に不安がある。そこで思い切って右の表のようにオーダーを組みかえてみよう。先発投手はモシノがいい。



打順	名前	守備
1	オカワヒロ☆	5
2	ブルマー ☆	4
3	イシミン ☆	3
4	マツナゴ ☆	7
5	カドタン ☆	DH
6	フックラ ☆	9
7	クマモ ☆	8
8	ミナミモロ☆	2
9	モポニヒ ☆	6

HOPES

4番の新外人アップルも含め、俊足かつ強肩の選手がそろっているチーム。しかし投手陣に難があり、エースのフジモチをはじめ球質の軽い選手ばかり。リリーフエースのイナウエまで小刻みに継投するしかない。



打順	名前	守備
1	ユガミン ☆	4
2	バナド ☆	6
3	タタキマコ	8
4	アップル	3
5	ママモト	9
6	パカイ ☆	7
7	キシカー ☆	DH
8	フシヒロ ☆	2
9	オガガ ☆	5

ORIVERS

足は速いが肩が弱い選手ばかりで構成されているチーム。とにかく出塁して、機動力をいかそう。また、弱肩の外野手はかえ、少しでも失点をへらすようにするべきだ。投手は3本柱をどんどんつぎこもう。



打順	名前	守備
1	ニシムリ ☆	8
2	モリタン ☆	9
3	タイコウ	3
4	ダイアス ☆	DH
5	パカザワ ☆	7
6	ミズカメ ☆	4
7	サチョウ ☆	2
8	フルカワ ☆	5
9	ポコタ ☆	6

アテナを救えるのはキミだ！

獣王記



NECアベニュー／9月中旬発売予定／¥5,800（CD-ROM）
9月上旬発売予定／¥6,800（Huカード）

達人道場 その3

先月号は1周めのボスを倒す攻略法だったが、今月は、2周、3周めを紹介。

CDロム版には難易度設定が!!

『獣王記』は、HuカードとCDロムという2つのメディアで発売される。CDロム版には、大容量という特徴を生かしてデモや難易度設定が含まれているし、しかもHuカードよりも1000円安いのだ。とてもウレシイ限りだ。



⬅難易度設定でノーマル、イージーと2つの選択ができる。



⬇オープニングデモの一部。凄く美しい。

⬆獣人の力強き勇姿。さすがにCDロムだ！

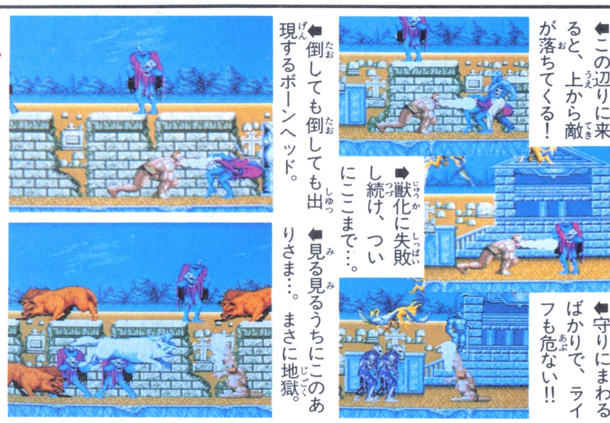
美しい…

地獄のような2周め、3周めに突入!!

ROUND1

獣化を急げ！

1回めのボス出現で獣化が完了していないと、ボスは立ち去ってしまい2周めとなる。2周めからは敵が多数出現し、見たこともない奴らも出てくるのだ。なんとしても早く獣化したいところだ。



⬅この辺りに来ると、上から敵が落ちてくる！

⬅倒しても倒しても出現するボーンヘッド。

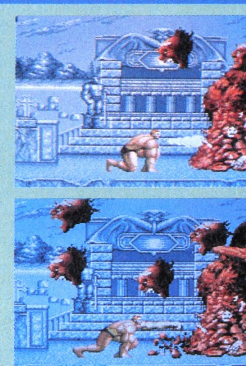
➡獣化に失敗し続け、ついにここまで…。

⬅見る見るうちにこのありさま…。まさに地獄。

⬅守りにまわるばかりで、ライフも危ない!!

◆ハガー戦

獣化せずに、ズルズルと3周めにしてボスに出会うと、ボスは容赦なく正体を現し攻撃をしかけてくる！　たとえマッスルボディーになっていたとしても勝ちめはないぞ。



⬅しゃがみパンチでダメージは与えられる。

⬅しかし、よけることはまったくできない…。

ROUND2

無理をするな！

2周めに入っても、出現する敵はエクスフロッグばかりなので、ケリの連発で突き進めるだろう。しかし、アルビノは一度に複数匹出現してくるので、無理に深追いするとと逆にダメージをくらうぞ！



⬅ラトルテイルも動きが速すぎて倒せないっ！

➡エクスフロッグだけは楽勝だ。

⬅こうなっては、ただ状況を見ているだけ…。



⬅上方から3匹ものラトルが！　よけきれるか!?

⬅もうぐちゃぐちゃ。どうすることもできない。

◆オクトアイズ戦

獣化せずにオクトアイズと戦うと、弱点である目玉に、ほとんどダメージを与えられないので、すでにやられてしまったも同じだ。やはりウェアドラゴンで戦うべきだ！



⬅ジャンプパンチが当たるには当たるが…。

⬅やはり獣化していないと守りが甘くなる。

イラスト／佐々木 晃

ROUND3

急いでボールを取れ

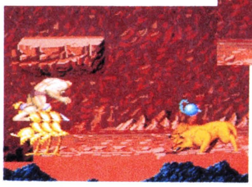
地形が入り組み、複雑になる2周め。アルビノは上段に出現してくることが多いので、うかうかしているとボールが画面の上に昇ってしまい、取れなくなってしまうことがある。しゃがみパンチ後、すぐにボールは取れ！



⬅目前にいる敵をすかさず倒してから先に進もう。ジャンプをするときも操作を慎重に行わないと、穴に落ちてしまうぞ！



➡進めば進むほど、穴の数は増し、気持ち悪い姿の敵が。



⬅ダメージをくらったと同時に穴の中へ…。一番気をつけたいミスだ。くれぐれも気をゆるめないように！

◆モルディスネイル戦

しゃがみパンチで、ボスに大ダメージを与えられるものの、飛んでくる貝に対してはまったくの無防備なので、ボスを倒す前にこちらが倒されてしまう……。



➡ここにいれば、貝の攻撃は半分平気なのだ。



⬅パンチでダメージを与えろ！　しかし…。

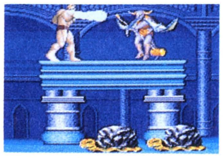


⬅貝の攻撃をくらってしまうのだった…。

ROUND4

意外に倒せるカモ!?

後半はとにかくハマーフライが出現するので、ジャンプパンチがうまくいけば問題はないだろう。ボスまでの道のりは意外にカンタン(？)に進める。

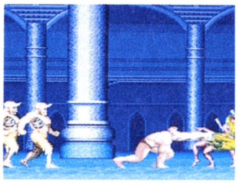


⬆敵は出現と同時に倒せ！



⬆⬅段上にいれば、ハマーフライのダメージを受けない。しかし、いつまでも段には乗っていられないのだった。この後はジャンプパンチで応戦しよう！







⬅➡目の前の敵を倒していっても、後ろからパンチの嵐！　一度ダメージをくらうとはがいじめにあうので、ミスは極力避けろ！

◆ファティクロコダイル戦

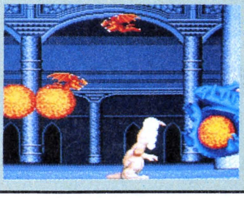
パンチを打っていればダメージを与えられるし、赤龍も消すことができる。しかし、問題はたまに吐く一発の火球だ。うまくジャンプすればよけられるが、かなりタイミングがシビアだ。もしかすると獣化しなくても倒せるカモ!?



⬆ここでダメージは与えられる。赤龍も下りてきたときにパンチで倒せ！



⬅だが、いかんせんパンチでは攻撃力が低い。

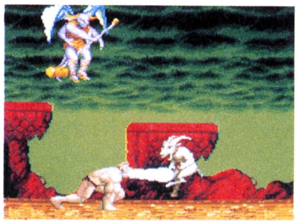


⬅火球もよけられないことがあるのだ。

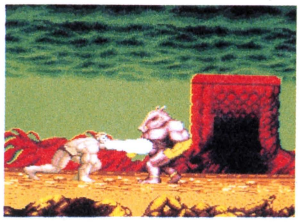
ROUND5

はがいじめ…

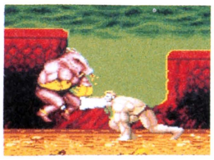
さすがに2周、3周めとなると、敵が出るわ出るわ。しかも耐久力のある奴らばかりなので、1匹にパンチを加えているスキに後ろからダメージ、なんてこともある。一刻も早く獣化しないと勝ちめはないぞ。また段上に乗っていても安心はできない。スクロールに阻まれたり、ユニコーンが突然飛んでくるぞ。



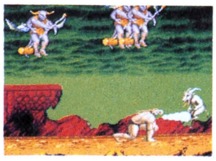
⬅つねにパンチを繰り出していれば、敵は勝手に倒れる。



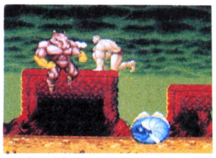
⬅耐久力のあるトンファーも、パンチの連打で倒せ！



⬆1匹を倒したらすぐにもう片方を片づけよう。



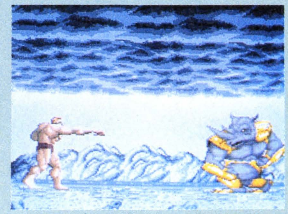
⬆やっかいなハマーフライの集団だ。速攻で倒せ。



⬆段上にいてもジャンプしてくるものがいる…。

◆セガバンベイダー戦

獣化もせずにベイダーと戦うなんて無謀というものだ。ウェアゴールドウルフになっていても倒すのが難しいというのに、たとえ残機が2人いたとしてもまず倒すことはできないだろう。やはり、どのラウンドでも言えることは、獣化を完了していないと勝ちめはまったくないということ。



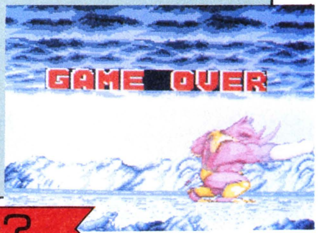
⬅遠方からの攻撃はできないので、接近戦へと…。



⬅しかし、ジャンプで飛び越せないのだ。どうする？



⬆パンチでダメージを。次の瞬間、ボスの下ゲリが…。もうハマッた!!



➡あえなくジ・エンド。獣化せずにボスと戦うなんて、無茶な話。

キミはアテナを救えたか？

☆書きおろしオリジナルストーリー

FAR EAST OF EDEN

天外魔境

元気爆発！　やっとこ、火の勇者3人衆のそろい踏み!!　いやいや、本当にお待たせの自来也・綱手・大蛇丸。彼らこそ、マサカドを倒す最強の勇者たちなのだ！　3人そろえば、あっというまに大門教をぶっとばし、このジパング最大の危機を救ってくれるはず。さてさて、物語は急転回！　3人を待ちかまえていますは、最悪、極悪、大門教のボス2匹！

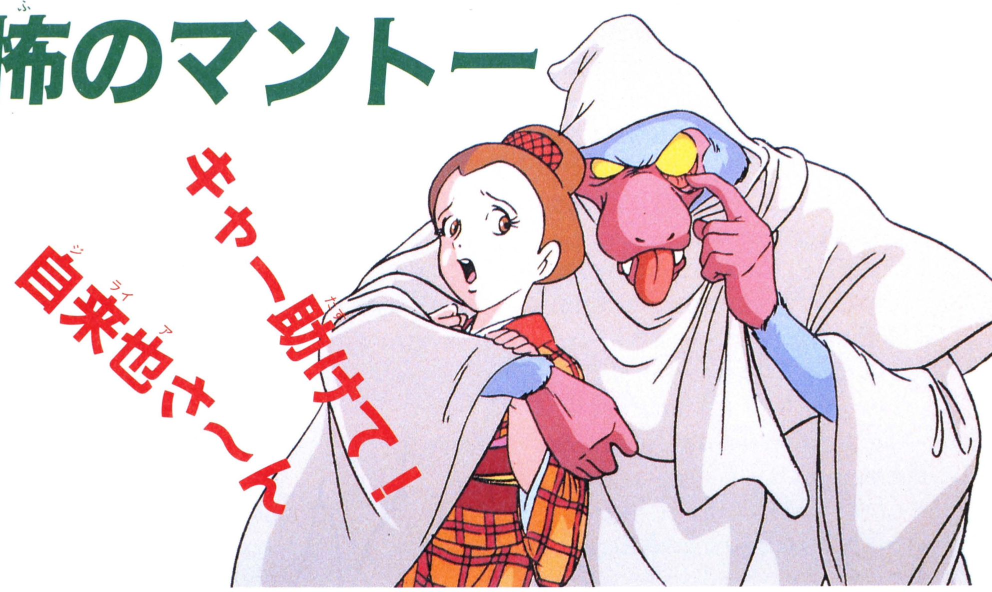


絵師／辻野寅次郎

原作／P·H·チャダ

翻訳／広井王子

第7章 最低！　地獄のばか!!　恐怖のマントー



絶対許せん！ 猿族をあやつり、娘をさらったスケベボス!!

最上の渡し場に、船頭さんがいない。

「どうなってんだよ。これじゃ、信濃国に渡れねえじゃん！」船つき場につっ立って、向こう岸を見ながら自来也が言った。その後ろでは、綱手が「腹へったよ〜！」とブツブツ言っている。「あんたらも急ぎなのかね」と、船つき場の小屋番が、の〜んびりとした調子で出てきた。

「船頭さんは、どうしたのですかな？」

大蛇丸が、ビロードのような声でたずねた。

「それがの、山形の山奥にいるオバケ猿のマントーちゅうのが、船頭の娘っ子をさらっていきおってのう」と、小屋番のおっさん。

「娘をさらうサルってのは気に入らねぇ！」

自来也が歯をムイた。

「そんなやつ、あたいらでバシバシってやっつけちゃおうよ！」と、オノを振り回しながら、綱手がうれしそうに言った。

この娘、よほど血の気が多いとみえて、戦いとなると空きっ腹も忘れてしまうらしい。

そんな綱手に、自来也と大蛇丸は、お互いの顔を見合わせた。

最上の渡し場から、東へしばらく行くと、山形の温泉町が見えた。

「ひとつ温泉にでもつかろうか？」と自来也は混浴を期待し、心の中でムヒヒと笑っていた。

「その前に、そこの神社に行っておまいりしようよ」綱手に引っぱられて、小さな神社に入っていく自来也と大蛇丸。

「ほう……白猿神社か……」大蛇丸がつぶやく。

「ここは、大変ありがたい神社なのですが、大門教の悪いやつらに、白猿様が封印され…」

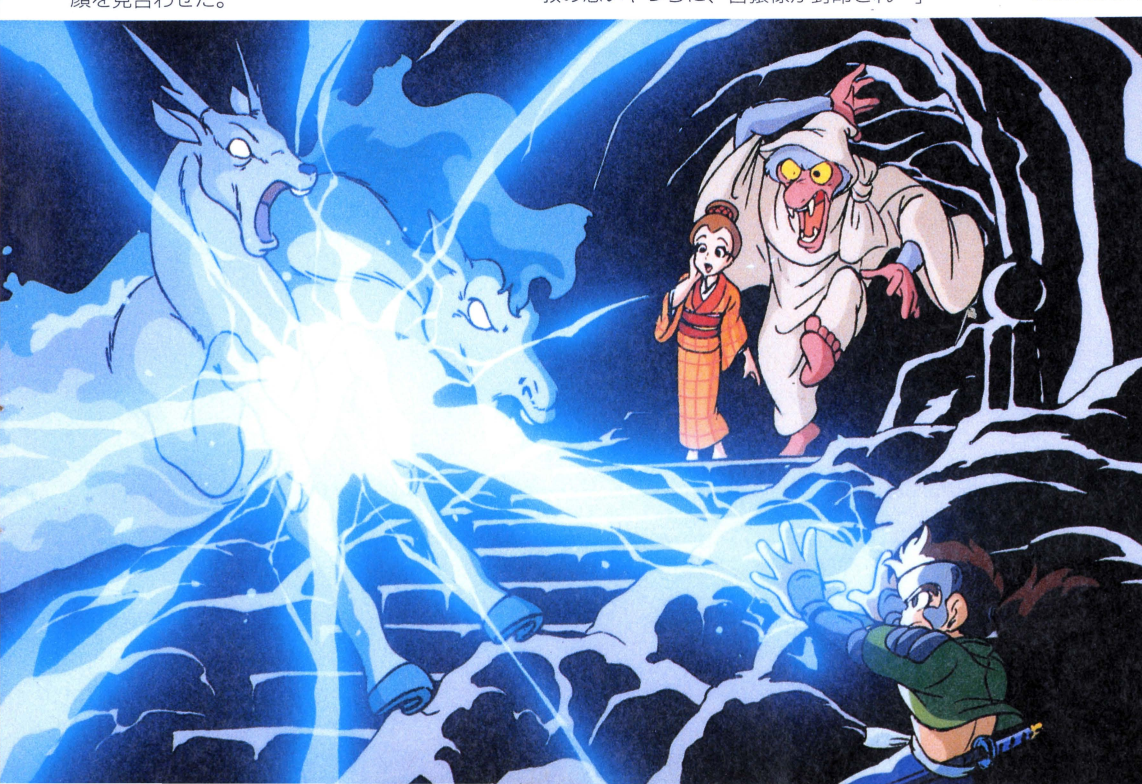
おまいりに来ていた婆さんの言葉に、「ほら出た！　大門教！」と、自来也。

「まったく、うるせえハエみてえなヤツらだ！」

自来也のセリフに、綱手がうなずく。

「白猿様を封印したのはマントーっていうばかザルですだ。史上最低のノータリンばかですじゃよ」と、さっきの婆さん。

「天かけるばか！　戒名ばか！　とにかく果てしのないばかなんじゃ」ともうひとり、やってきた婆さんがそう言った。



「わかった、わかった！　とにかく、そのばかザルをやっつければいいんだな！」と自来也。

「はい！　やつは猿酒が大好きですから、これをお持ちくださ い」と婆さんたちが、酒の入ったとっくりをくれた。

「ばかでも、暴れると恐ろしいやつじゃ。気をつけてくだされ」

こうして自来也たちは、とっくりをぶらさげ、マントー退治に、山奥に入っていった。

そこへ、「おお、酒の匂いだ」と、マントーが現れた。「ん？　きさまら火の勇者だな。これでもくらえ！　馬、鹿の術!!」

すさまじい術にたじろぐ３人。だが、さすがは天下のばか。

マントーはこの１発で、力を使い果たしてしまったのだ。

果てしなき、戦いの末に……
火の勇者は突きすすむ!!

山形でばかマントーをチョイチョイとやっつけた自来也たち。娘を助けて船頭の所まで送りとどけ、やっと最上川を渡れることになった。

船の上で寝ころんだ自来也は、ゆっくりと川を渡りながら、これから先もつづくであろう、果てしない死闘を思っていた。

何ごともなく、信濃国に入った自来也たちは、いろいろなウワサを耳にした。

「ニセ信玄が、城に住みついているんだ……」

「いやいや、信玄さまはよいお方なのじゃ」

「信玄さまは、怪物ワシを使う……ほんに恐ろしいお方じゃ」などなど……。

「こりゃ〜大変だ」自来也がため息をついた。

ひとつの戦いが終わると、またひとつ、命を賭けた戦いが、自来也を待ち受けている。自来也は疲れていた。元気モリモリという状態ではなかった。火の勇者の宿命は重かった。

しかし、彼はジパングを救わねばならない。

「信玄さんと戦うみたいだよ！」綱手はまったく明るく、元気が千倍ぐらいはありそうだ。

「こいつ、何食ってんだ？」と思いたくなるくらい、悩みを知らない娘なのだ。

「さぁ、先を急ぎましょう……」大蛇丸が涼しい声で言う。

「ちょっと待て！　お前、火の勇者なんて関係ねぇとか言ってたよな」自来也がつっかかった。

「ええ……」妙に落ちついて、大蛇丸が答えた。

「それじゃ、なんでついてくるんだよ？」

「おもしろそうだからです……」

「本当はあたいにホの字なんでしょ！」綱手が大蛇丸の腕をとってキャッキャとはしゃぐ。

「あ、いや……そうでは……」

大蛇丸は、あわてて綱手から逃れようとした。そのとき！

バサッ、バサッ、バサッと、ものすごい音!!

「な、なんだ!?」自来也が天空を見上げた。

そこには、ばかでかい怪物ワシがいた！

綱手がオノをブンブン振り回して応戦する。

怪物の大ワシの背で、ニセ信玄が笑っていた。

「よくも、わしの親友マントーを倒したな、自来也！　この礼はタップリとさせてもらうぞ!!」

あたりに信玄の声が鳴り響く。

「あいつ怒ってるよー！」と綱手。

「あの、ばかマントーに友だちがいたなんて…」自来也はあきれ顔だった。

そう言っているスキに、怪物ワシが、地面近くまで下りてきた。その巨大なツメが、３人に襲いかかる!!

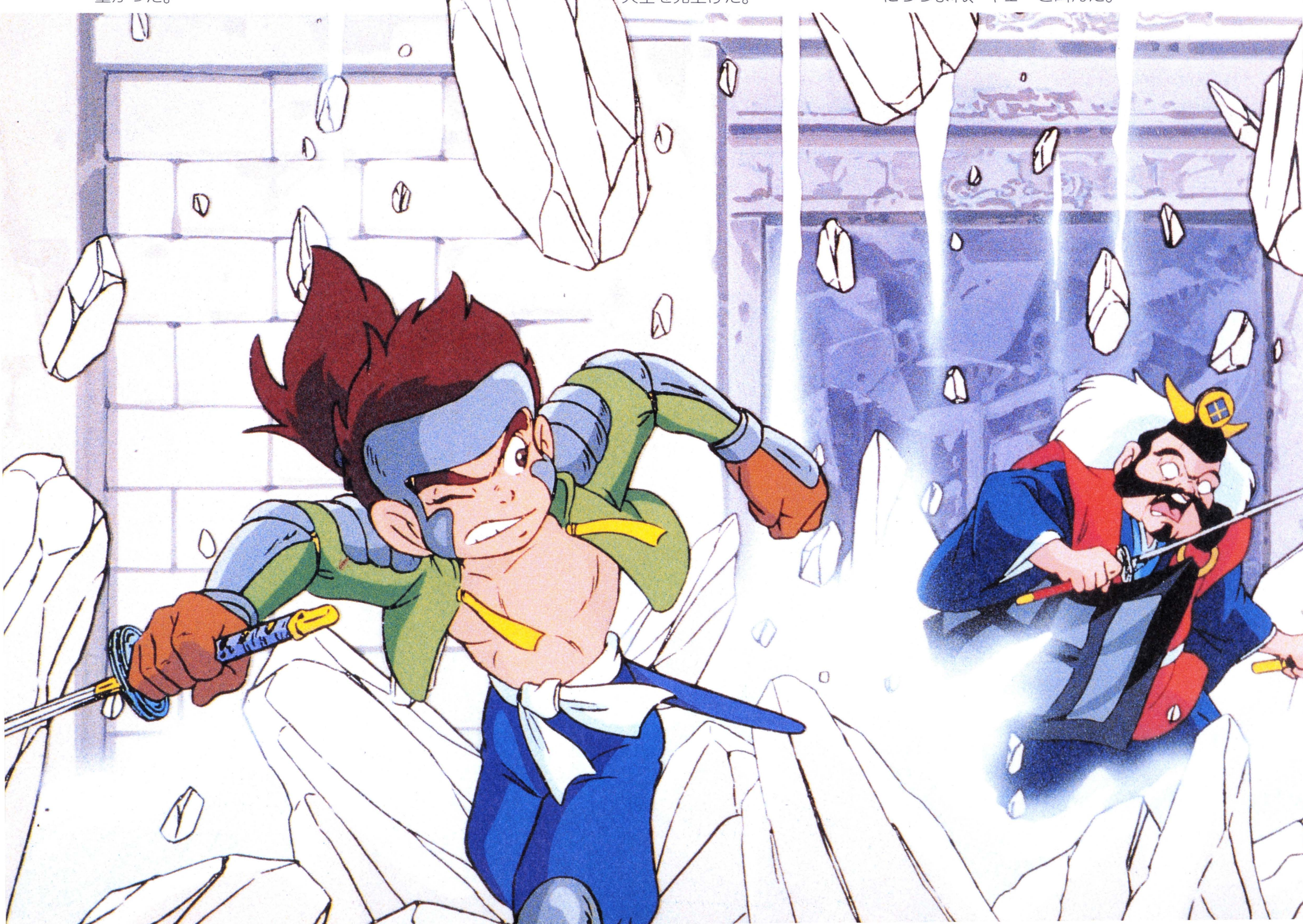
カキーン！　大蛇丸が剣で、ツメをはじく。

「えい！　えい！　あっち行けー！」綱手は必死になって、オノを振り回した。

「くそっ！　なんてデカイやつなんだ！」自来也は印を結び「影衣！」と術を発した。

すると黒いモヤが急にたちこめ、怪物ワシは目標を見失った。

「火天！」自来也の声と同時に、怪物ワシが炎につつまれ、ギェ〜と叫んだ。



炎につつまれた怪物ワシは、絶叫とともに燃えつきていった。

「お、おのれ！」地上に、ヒラリと飛び下りたニセ信玄は、ギリギリと歯ぎしりした。

「ワシのかわいい大ワシを…絶対に許さん！お前たちをカンオケに入れ、ワシが葬式を出してやる！」と、ニセ信玄が叫んだ。

ヒューン！　大蛇丸の剣が風を斬る。

ウダウダ言っているより、手の方が早い大蛇丸だった。しかし、ニセ信玄は、その剣をヒラリとかわし、「やるな、若造！」と笑った。「トォー！」と、大蛇丸の鋭い突き。

だがそれも、体をヒョイと回転させて、ニセ信玄はかわした。

「しかし、ワシを倒すにはまだまだじゃ」とニセ信玄は言った。

ニセ信玄などと言われるから侮っていたが、なかなかどうして、かなりの剣の使い手だ。

ハッ！　イェー！　トー！　とくりだす大蛇丸の攻撃を、ニセ信玄は、持っている軍配で、バチッバチッと受け止めてしまう。

大蛇丸は剣の使い手なのだ。その大蛇丸が苦戦をしていた。額に、うっすらと汗をにじませている。逆にニセ信玄の方は涼しい顔だ。

「だぁぁぁぁー！」大蛇丸は全身の力をこめて、剣を振り下ろした。

「ぬおおおー！」と叫んだニセ信玄が、下からその剣をバシッとはね上げた。

軍配にはね上げられた大蛇丸の剣は、パッキーン！　とふたつに折れてしまった。

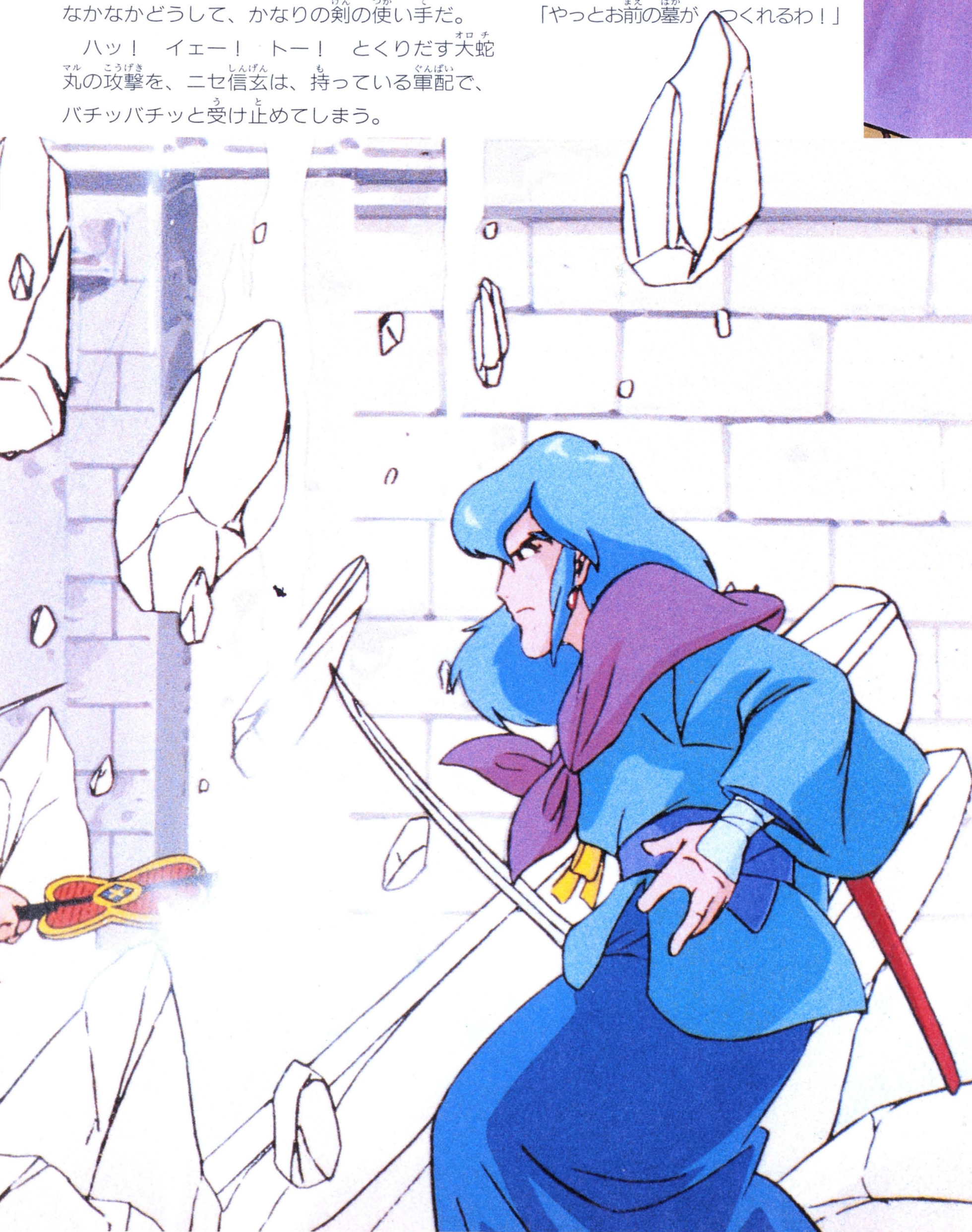
「くっ！」思わず身をひく大蛇丸。

「あたいが……」と出る綱手を、「いや、オレだ！」と自来也が止め、代わりに自分が一歩前に出た。

「さあ、ニセ信玄！　行くぞ!!」

「やっとお前の墓がつくれるわ！」





ニセ信玄が歯をムキ出しにして笑った。

「ドリジャリン！　エレカ!!」ニセ信玄は、術も使えるのだった。それも、かなり強力な術だ。「エレカ！　エレカ！　エレカー!!」ツバを飛ばしながら叫ぶニセ信玄。

空一面がにわかに曇り、ドシッバシッと雷鳴がとどろいたかと思うと、バリバリバリッ！と雷光が自来也たちの足もとを襲う。

「ウ～ム！　禁印!!」と自来也が印を切った。

「な、なにィ～！」とニセ信玄がうめく。

ニセ信玄の雷がピタリと止まった。禁印によって術が封じられてしまったのだ。

「今だぁ～！」と綱手がオノを振り回す。

「こざかしい小娘め！　うっ！」

ニセ信玄が、綱手の振り回したオノをかわしそこね、よろめいた。そこへ、「火蛇！」と大蛇丸が自来也に術をかけた。

間髪をいれず「雷光！」と自来也が印を切る。

バリバリバリッ！

大蛇丸の術で、さらに強力となった自来也の術が、ニセ信玄を直撃した！

「うっ、うわ～っ！　大門教バンザ～イ！」

最後の叫びをあげて、ニセ信玄は消滅した。

『天外魔境』総監督、広井の王子様が読者様と勝手に遊んでしまうページ

天外余興

門外不出、『天外魔境』制作日誌大公開　パート4

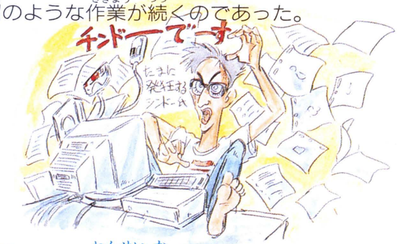
1988年春

なんでェー？　こんなに簡単にゲームって動いちゃうんだ!!　僕らは、完全に舞い上がっていた。んじゃ、どんどん、やりてぇことやろー!!　と、盛り上がってしまった。今までにやった、たくさんのゲームへの不満が爆発し、えらい世界が広がっていった。こいつが後に、大変な壁となっていくことも知らず…。



1988年初夏

も一大変！　毎日が、アニメ責め。カントクを中心に、レッドから数名。それにハドソン札幌から、シンドー君以下数名。みーんなで、夏休みを返上して、動画パターンを描きまくる。いったい、いつ終わるのか……という泥沼のような作業が続くのであった。



1988年盛夏

宣伝では10月末発売！　となっていた。と、ところが!!　第2バージョン仕上げ直前となって、トラブルが続出。シナリオ上のミスもあり、動きの問題あり……それでも、とにかく突き進む！　みんな疲れが見え始めていた。



1988年秋

発売日は延びた。しかし、この第2バージョンでいいのか!?　という疑問が生じる。各部署でのチェック。戦闘時のアクションが問題点として残り、会議の連続。みんな頭をかかえ、ついにつかみ合いの乱闘に!!

1988年晩秋



完全修正！　第3バージョン作業決定！　不満も続出。が、とことんユーザーサイドに立つべき！　という意見に全員傾き始める。

もう一度やろう!!　と、疲れた体にムチを入れなおし、突撃ラッパを吹く。ここで、シナリオを整理すべく、桃伝チームから桝田省治氏参加！　強い味方にみんな喜ぶ!!

天かけこみ寺

たくさんのタタリにナンマイダーで、初のおはらいだす

☆オソロシイことがありました。なんと声と一緒にとんでもない雑音が入るんです。そしてなんと画面がとんでしまうんです。コワーイ!!　このぼくを助けて！　（東京都　福田くん）

○フムフム…これはひょっとするとマサカドのタタリではなく、たんなる大門教の陰謀によるムシかもしれぬぞ。まずは祈ってしんぜよう……。しかしこれは祈りだけでは直らない。さっそくゲームに同封されている「大門教封印シール」をテレビに貼ることじゃ。

☆（前略）会社へ自転車通勤の途中、前から高校生のにーちゃんがゲキトツ！　指に穴があいて肉がソゲちゃった。帰りに医者に行ったら2針縫われちゃった。（中略）エリア2にむけてがんばっていると、横で見ていた弟の歯のかぶせものがコロン。これはタタリさまなのでしょうか？　どうかおはらいをよろしく…。（名古屋市　山地さん）

○オトロシ〜！　これこそタタリ中のタタリでんな。ナムマムダブ…。これでもうダイジョーブ安心してくだされ。





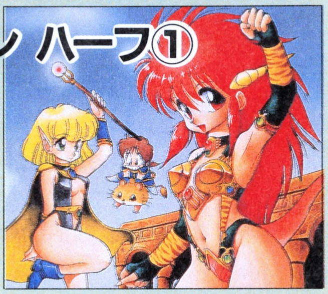
月刊ドラゴンマガジン
FANTASY SENSATION
DRAGON Magazine
10月号
8月30日(水)発売!
600yen【本体583円】

単行本発売記念
ドラゴン ハーフ大特集

- 雷(いかづち)の娘シェクティ 嵩峰龍二 末弥純
- バセット英雄伝エルヴァーズ ひかわ玲子 美樹本晴彦
- 事件屋シン&ダイ スクラップドリーマー 園田英樹 平野俊弘 森木靖泰
- RIO 笹本祐一 小川範子
- 白魔術都市(セイルーン)の王子 神坂一 あらいずみるい
- RPG BOX
- VAELBER SAGA 結城信輝
- WOLFMAN ROAD 青木邦夫

FUJIMI FANTASIA COMICS

ドラゴン ハーフ① 見田竜介



ドラクゥーン①～② 真鍋譲治

TRICK STER あろひろし

陽一郎 わんすもあ 水村かおる&都築和彦

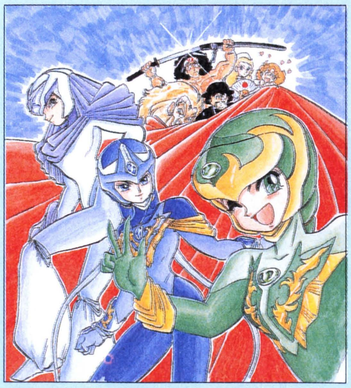
超絶賛発売中!!

各定価900円(税込)

FUJIMI FANTASIA BUNKO



宇宙一の無責任男シリーズ外伝①
銀河無責任時代
吉岡平 都築和彦
定価470円(税込)



閃光戦隊ジュエルスターズ①
閃光戦隊・見参!
秋津透 新田真子
定価470円(税込)



ぺ天使たち②
ぺ天使たちの危険なゲーム
富田祐弘 赤石沢貴士
定価470円(税込)



第五惑星アスカ②
碧(あお)い凶星
六道慧 高田明美
定価470円(税込)

富士見書房 〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375代 振替/東京7-86044



わがまま

桃太郎チーム絵日記

ももたろうでんたつ Vol.7

PEACH BOYS MESSAGE

桃太郎伝達

これがスタッフだ!!


さくま将軍


老中桝田省治


若年寄飯塚裕之

将軍：さくまあきら／老中：桝田省治／若年寄：飯塚裕之 旗本：薄谷正和、井沢寛、原口一也、荒木仁／大奥：増田景子、松本多津／所司代：服部隆彦／大名：土居孝幸、関口和之ー以上が桃太郎チームスタッフです。

発売目前!!『S(スーパー)桃太郎電鉄』みんなおこづかいの用意はできているか

ついに『S桃太郎電鉄』の発売が、秒読み段階となってきた。

いやあ、ホント、長い長い苦闘の日びでした。今となっては、何もかもなつかしいってとこかな。さくま大将とスタッフ２人が、吹雪の札幌を徘徊して、風邪をひいてダウンしたとか、ススキノの深夜喫茶で、外の雪景色を見ながら、毎晩２時、３時まで打ち合わせをしたとか、何かもう、はるかに遠い昔の出来事みたいですね。

その『S桃鉄』の完成を記念して……ってわけでもないんだろうけど、７月に東京は山手線でイベント電車が走ったのだ。山手線の電車一編成10車両が、すべて桃太郎の広告で埋まってしまうという派手さ（下の写真を見てくれ）。最後尾の車両では、ゲーム大会もあったとか。乗り合わせた人は、いたかな？

さて、『S桃鉄』が終わったからといってノンビリできないのが桃太郎チーム。『桃太郎活劇』は少し遅れ気味で、追い込みにやっきだし、桃太郎シリーズの核ともいうべき『桃太郎伝説II』の制作が、ついに開始されたからだ。

ここで、ひとつ、お知らせ。今まで次に出るのは『桃太郎伝説・豪華版』とか『新・桃太郎伝説』とか、いろんな情報がが乱れ飛んでいて、みんなも混乱しちゃったかもしれないが、正式に決まったのだ。それは『桃太郎伝説II』!! なんとか、来年の春には発売したいということで、桃太郎チームは全員一丸となって、勇躍作業にとりかかった。しかし、そこで、いつも沈着冷静な、老中・桝田省治がスケジュール表をつくり、みなに見せたところ、そのあまりに過密なスケジュールに、さくま大将をはじめ、スタッフ一同、ボー然となってしまった。今も、まだそのショックから抜け切れていないのだ。

『桃伝II』については、まだ内容は秘密だけど、その冒頭にとんでもない仕掛けがあるとだけ、言っておこう。あまりにもとんでもなくて、話を聞いた人が、みな、のけぞって倒れてしまうほどなのだ。



⬅これが、桃太郎のイベント列車だ。ちょっと見にくいが、ヘッドマークに桃太郎の顔が!!



⬆イベント電車の中吊り広告は、すべて桃太郎一色。たまたま乗り合わせた人は、ビックリしただろうね。



➡忙しい合間をぬって、福岡・よかとぴあのNECのイベントに参加した、さくま大将と土居孝幸氏の両名。



⬅大観衆（?）の前で『S桃鉄』を実演してみせるさくま大将。『S桃鉄』は大受けだったそうな。

大きな文字では書けない㊙伝達

「桃太郎チームQ＆A」に毎月どんどんハガキが増えてきて載せ切れないので、せめてここで一部だけど、名前を載せたいと思います。小浜市・浜田敦史くん。大↗

たづちゃんの桃太郎チーム観察日記

博多・長崎そして東京…日本の夏は暑かった！ の巻

7月×日

さくまさん、ハドソンのキャラバンの九州のゲスト参加のため福岡へ。最近、留守番の多かった私も、写真係としてお供です!!

7月×日　博多にて

キャラバン初日。お昼、会場ははすでに超満員。さくまさんはゲストとして1時間『S桃鉄』の解説をしながら、ゲームして大忙し!! 海をも歩く貧乏神に、会場の人気集中でした。



➡8月末までキャラバンを続ける元気いっぱいのハドソンスタッフ（右4人）と。

7月×日　福岡よかとぴあにて

今日は、東京から駆けつけた土居さんもゲスト出演。さくまさんに「CDロムでゲームを」とか「スポーツゲーム作って！」の声もあがって、私、さくまさんや土居さんに「もっと働いてもらわなくっちゃ」って思いました。

7月×日　長崎にて

今日で、九州ともお別れ…。『S桃鉄』をやってくれた人達が、とても楽しそうに、絶叫したり、大笑いしながらやってくれたので、さくまさんもホッと一安心って感じでした！（私もおいしい物食べて、よかトピアの観覧車にも乗ったし、とっても楽しかったァ〜）

8月×日

東京もとても暑くて、『桃伝II』のシナリオに取り組むさくまさんも、『桃活』で東京・札幌を往復する桝田クンもバテ気味…。でも長崎のカステラと、冷たい牛乳の夜食を食べてがんばってますから、みんなも応援してくださいね。じゃ、また来月ね！



➡さくまさんのサイン入りTシャツを勝ち取った少年とさくまさん。



⬅名物の屋台の前で食事思案中のさくまさんと土居さん。

桃太郎チームQ・A

Q.「桃太郎伝達」は、ボクたちがあまり知ることのない、ゲームを作っている途中のことなど、開発者のおしゃべりがあっておもしろいです。完全に納得がいくまで、全力を尽くして、ゲーム作りがんばってください。

土佐市・中平英明

A. 全力を尽くしすぎて何度も出来上がった作品を作り直してしまうのでしんどいです。そのぶん、ここでボツになった画面を見てもらえることが多いけどね。

Q.『S桃鉄』に出てくる貧乏神には、どんなことをされるのですか？

東京都・畠山淳

A.『S桃鉄』では、貧乏神が主役といっていいくらい活躍するよ。勝手に持ってる物件を売っちゃったり、何億円もする物件を8ヶ月払いのローンで買ってきたり、役立たずなカードを拾ってきたりともう大変。たまにクイズを出してお金がもらえたりするけど、友だちのアマノジャクがやってきて「10万円やるから、これでホテルでも買いなッ」と憎いこと、憎いこと!! お楽しみに。

Q.『桃太郎伝説II』は『I』と、ストーリーがつながっているんですか？

東京都・早乙女慎也

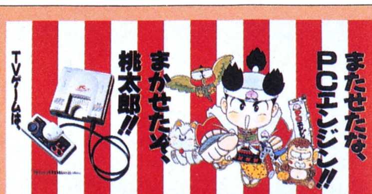
A. うーん。『桃伝II』は、さすがに極秘事項が多くてねえ!! どうしよう…。うーん。大サービスでちょこっとだけ!! 実はあのファミコン版から、2年後のお話なのだ!! これ以上はカンベンしちくりィーっ!!

Q. 私も先月号のロトの娘さんと同意見です。『凄ノ王伝説』は画面もハデだし、イベント数も多くていい作品だとは思います。でも作者の岩崎氏が『ドラクエ』の悪口を言うのは許せない!! その岩崎氏を『桃伝II』に加えるのはやめてください!!

東京都・ローラ姫

A. 岩崎の実力は今後のゲーム界を塗り変えるかもしれないから、私としては大事にしたいと思う。彼も『ドラクエ』の悪口として言ったつもりはないだろうし。ゲーム界発展のために、広い心を持ってください。

桃太郎伝達プレゼント!!



⬆左ページの写真でもわかるように、ドカーンと横長な、車内中吊り広告用のポスター。もちろん、カッコよさ満点なのだ！

今月のプレゼントは左のページでも紹介した紅白のバックもハデな、桃太郎の中吊り広告!! なんせ山手線1台分の約100枚しか作ってないから、「超」のつく貴重品です。「桃太郎伝達」にご意見・ご質問などのハガキを送ってくださった方の中から、5名（数が少ないので5名だけなの、ごめんなさい！）にさしあげます。

ハガキのスミに、「中吊り広告おくれ！」と書いて、〒102東京都千代田区九段南4－7－16市ヶ谷KTビル4F「㊙PCエンジン編集部　桃太郎伝達係」まで。

↘阪市・門畑功雄くん。半田市・片山智寛くん。松山市・モンタくん。高岡市・湊健二くん。長崎市・前田勢くん。京都市・金太郎説くん。滋賀県・乗原正美くん。小金井市・長田裕之くん。鳴門市・藤田浩くん。松山市・黒瀬晶弘くん。埼玉県・渡部裕一郎くん。札幌市・今田充くん。他大勢のみなさん、ハガキありがとうっ!!

OH! NEW! 新

PC-ISHOKU SHIKYO GEPPOU

PC移植市況月報 改訂版

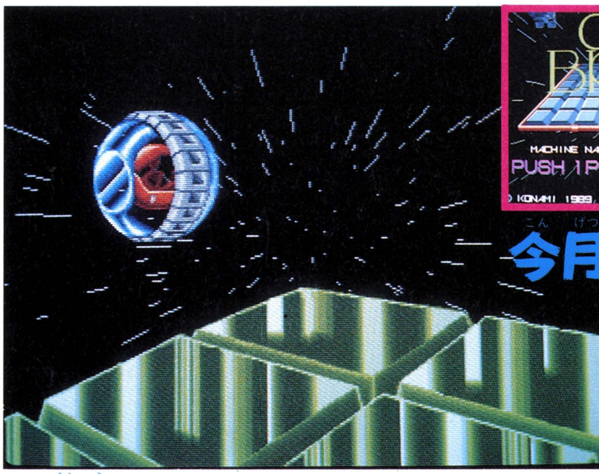
一撃必殺号Vol.2

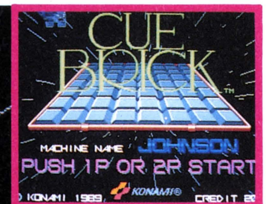
移植市況月報社

編集局／㈱PCエンジン編集部内

1989年8月30日発行

人気ゲームの移植決定続出で、人気チャートも大変動!!





⬅なかなかに、渋い色調のタイトル画面。

➡これは、タイムストップ中。もちろんリミットあり。



➡パスワードをメモして、じっくりとPZGしよう。



今月の太鼓判は知的パズルゲームだ!!

キューブリック

コナミ　アーケード

今回は、ちょっと毛色の変わったゲームを紹介しよう。その名も『キューブリック』という、頭グルングルンのパズルゲーム。先月号のふろくでも紹介したけど、今回はステージ写真付きで大サービスだ。

このゲームの基本について説明すると、自走するボールが一発でパネル上のラインを通ってしまうと、これでクリア！　だが写真を見てもらえばわかるけど、パネル上のラインは移動させなければつなぐことはできない。そこで、みんなの優秀な頭脳を働かせて、順序よくパネルを動かすことになるのだね。

高速反射型の『テトリス』と対照的に、高速思考型のこのゲーム、以前進んだステージから続けられるパスワード付きで、かなり楽しめるゲームとして太鼓判おススメだ!!

⬆この上に浮かんでいるボールが、こっちの気も知らずにズンドコ進んでしまう。タイムストップで、止まってしまった時こそザマーミロだ。

➡各ステージをクリアすると、目をなごませに出てくるモアイさん。キューブリックの球をけったり、ビックバイパーと遊んだりで楽しい。



第12回 移植人気投票結果

今月の動向　やあ、お久しぶり！　みんな元気にPCエンジンしていたかな？　人気投票には、相変わらずたくさんのお便りを送ってもらっていたのだけれど、ここにきて大幅な動きがあったのだ。そう！　大量のゲームが移植決定したことだね。

キミの希望していたゲームはどうだったかな？　変動後のチャートにも注目してくれ!!

順位	累積ポイント	前回	ゲームタイトル	オリジナル(移植版)	読者の意見など
1	8017(662)	2 ↑	ドラゴンクエスト	FC(MSX)	とうとう、さんぜんと輝く1位になった『ドラクエ』。これもコンスタントに得票を続けているおかげだね。みんなの意見としては、CDロムの威力を使って1、2、3をまとめて出して欲しいというのが多い。できれば、PCでスライムを見たいものね。
2	6127(346)	3 ↑	グラディウスII	ARC(MSX・FC)	『グラII』も、ステップアップして2位へ！　やはり、このゲームを応援する人たちは、同時にコナミさんのPC参入を望んでいるようだ。また、定評のあるGMもCDロムで聞きたい、という意見がだいぶ多いみたいだ。
3	3515(398)	6 ↑	テトリス	PC(ARC・FC)	この人気投票では、安定した人気を持つ『テトリス』。なにしろ、毎回平均400票強という得票力を持っている。お便りに書いてある意見には、なんとか移植を！　とほとんど悲鳴に近いものも多い。飽きのこないゲームだけに、熱望も当然というところか。
4	3150(293)	7 ↑	ソーサリアン	PC	前回のチャートで、『テトリス』に抜かれてしまったというものの、まだまだ元気な『ソーサリアン』。ただ、気がかりなのは、1か月間の得票数がしだいに落ち込んできていること。スケールの大きいゲームだけに、下位へ行ってしまうのは寂しいぞ！
5	2861(201)	8 ↑	イメージファイト	ARC	4位の『ソーサリアン』が目の前にいながらも、今一歩届かない『イメージファイト』。読者の意見も、あまり書いてきてもらえないのが現状だ。ゲーセンで、思いっきり泣かされたムズさゆえに、家でめいっぱい遊びたいと思う人はもっと応援を!!

『キューブリック』STAGE5までを大サービス紹介!

これで、写真を見て、パネルの動かし方を研究すれば、STAGE5までは楽勝だね。画面中の☆は点数やTIMEをくれるので、できるだけとろう。それと、画面の両はしはワープでつながっているからお忘れなくね。





『ワルキューレ』強し! 今後の台風の目となるか?

順位	累積ポイント	前回	ゲームタイトル	オリジナル(移植版)
6	1916(686)	16↑	ワルキューレの伝説	ARC
7	1910(32)	11↑	アフターバーナー	ARC(FC)
8	1771(125)	13↑	ファイナルファンタジー	FC
9	1680(88)	14↑	ラストハルマゲドン	PC
10	1429(71)	15↑	スーパーマリオブラザーズ	FC
11	1159(149)	17↑	タツジン	ARC
12	859(73)	18↑	ロボコップ	ARC(FC)
13	784(47)	19↑	ベストプレープロ野球'88	FC
14	769(125)	20↑	信長の野望	PC(FC)
15	762(171)	24↑	フェリオス	ARC

さて、『大魔界村』などの上位陣なき後、最有力ゲームとなったのはなにか? それはもう、なんたって『ワルキューレの伝説』だね。なにしろ、8月号の時点で、わずか300票チョイの得票だったのが、あっという間に1900票台にまでなってしまったわけだから。それだけ、みんなの熱望度が高いということだね。その他の有力ゲームでは、『ドカベン』『天地を喰らう』などが、得票スピードが早そう。

とまあ、そんなわけで今回はオシマイ。また次回の結果を楽しみに待っててね。

赤丸急上昇注目ゲーム

累積ポイント	ゲームタイトル	オリジナル
701	ドカベン	ARC
599	天地を喰らう	ARC
552	忍者龍剣伝	ARC
364	ウィロー	ARC

市況月報読者御用達
ゲームお目付け情報箱

熱血読者に贈る、㊕ゲーム紹介だ！
前号のAMショー紹介で、多数のARCゲームを登場させたから、今回はパソコンからも2作、話題の新作ゲームを紹介するぞ。

最新戦闘機がビシバシ登場
エリア88
カプコン　アーケード

スピード感抜群

敵対するプロジェクト4を相手に、壮絶な戦闘を繰り広げるシューティングゲーム。このゲームでは『天地を喰らう』と同様、自分のプレイするキャラを選ぶことができる。設定されているのは、シン、グレッグ、ミッキーの3人。それぞれ操る機体と攻撃特性が若干違っている。また、レベル成長が使われていて、POWを取ることで経験値が上がり攻撃力がパワーアップする。

その他、アイテムをマッコイじいさんから買えたりとか、いわば、『天地を喰らう』と『ウィロー』のシステムを合わせたようなかたちなんだ。

もちろんゲーム内容は、期待を裏切らない充実度だぜ！



⬅バリアなどのアイテムを買って効果的に戦う。

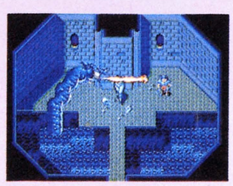


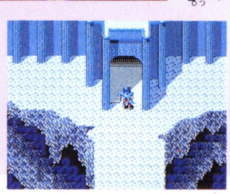
⬆こいつがウワサのステルスだ。追尾ミサイルも通用せず、やっかいな奴。


⬅元大和航空のパイロット候補。友人の企みで、アスランの外人部隊に売られた男。

パソコンRPGは、斬新さがいっぱい！
Xak【サーク】
マイクロキャビン　パソコン


⬆見るからに強そうなボスキャラ。ダメージがたまると合体してしまうぞ。


⬅前半部に登場してくる、ボス的キャラの竜。


⬅人物対比で、建物の高さも決まっている。

VRシステムがスゴイ

最近、移植チャート投票にも少しずつ見受けられるパソコンゲームの紹介。

この『サーク』というゲームは、剣と魔法の国を舞台にしたRPG。で、それだけだと何の変わりばえもしないのだが、そこには斬新なシステムが存在している!!

その名も“VRシステム”というもの。これは、森や建物と人物の対比や関係が、より現実に近い設定のこと。森を歩くときなどに、人物が木々に隠される様子も、キレイな重ね合わせで従来のゲームにないリアルさをだしているぞ。

ストーリーの方は紹介しきれなかったが、このゲームはRPGの魅力＋αでおススメの1本と言えるだろう。

パソコンでは、今ナンパがはやり
きゃんきゃんバニー
カクテル・ソフト　パソコン

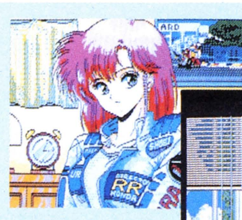
美少女満載！

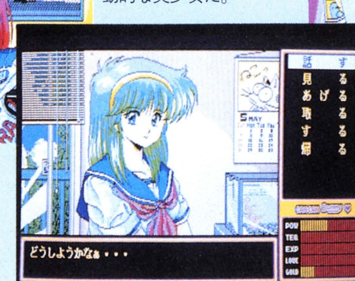
続いてもう1本も、パソコンゲームの紹介だ。

このゲームは、移植目付けのコーナーとしては、ほぼ参考までにということで登場させたわけ。なぜって、中身が大人向きだからなのさ。

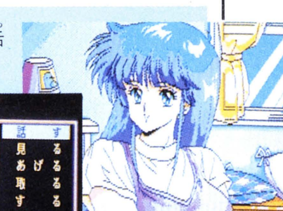
その内容は“ナンパシミュレーション”。5人登場してくる美少女に、話しかけたり、プレゼントしたりして仲よくなるのが目的。

AVGのように、コマンド選択によって進めるこのゲーム。面白いのは、女の子のリアクションがリアルタイムに行われることだろう。重苦しい沈黙の間なんか、もってのほかというわけ。リアル対人AVGとして面白い1本だ。


⬅森村ミキちゃんは、活動的な美少女だ。



➡登場してくる、5人の1人、中原唯ちゃん。右側のコマンドをうまく使って仲よくなるんだ！


⬆女子大生の河井カズミちゃん。グッドですねえ。

読者の大声SPECIAL

先月の１回のお休み中に集まった、たっくさんのお便りをバーンと紹介してゆくぞっ!!

「やっと僕は『テトリス』を手に入れました(ファミコン)。でもなんか気に入らない。PCがいいよ～」　神奈川県　斎藤　誉

「ぜひ『大戦略』を!!　パソコン、FC、セガにあるのにどうして?」　神奈川県　一柳　健治

「『PⅢ』をPCでやりたいというのは、私だけではないはず」　埼玉県　神田　謙二

「僕はどうしてもKONAMIさんに参入してほしい。『グラディウス』シリーズは絶対売れる!!」　大分県　佐藤　幸路

「『銀河任侠伝』は絶対おすすめだよう。なんてったって風呂が丸見えの所でエヘヘヘ…と笑う主人公が好きさ！」　栃木県　千葉　義明

「ひとつ提案ですけど、ゲームにしてほしいキャラクターの人気投票もして、１万になったらメーカーさんにお願いしましょう！」　鳥取県　岡野公一

「昔の『インベーダー』や『バルーンボンバー』などを、まとめて出してほしい。」　愛媛県　高木　政人

「"アルテミス"のいろんな表情が見たい!　『フェリオス』移植して!!」　神奈川県　奥原　俊郎

㊬はい、今回はここまで。ほんとうは、もっともっと載せたい



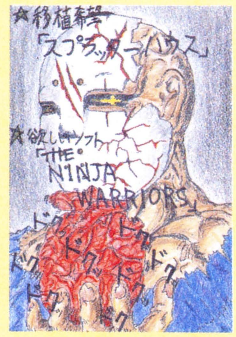
⬅大阪府　川端　俊雄くん



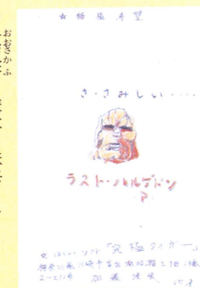
⬆神奈川県　藤尾　広助くん



⬆岡山県　佐野　嘉紀くん



⬅大阪府　溝木　鉄兵くん



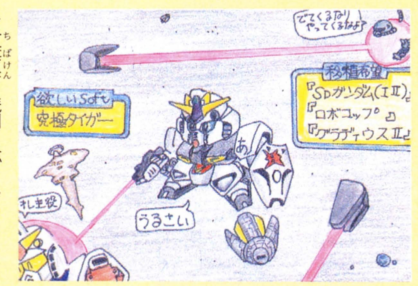
⬅神奈川県　加藤　清張くん



⬅埼玉県　在原　達也くん



⬆京都府　田中　章孝くん



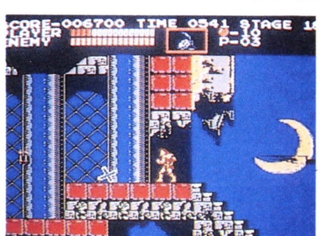
⬅千葉県　浅利　稔くん

御意見ちょうだいコーナー　第２回

最近グッドなゲームの多い、コナミさんからのお話だ！

㊖：新作の『クライムファイターズ』が、多くのゲーセンで人気を得ているようですね。特に、グラフィックとかの点で。

池田氏：当社の特色ともいえる、グラフィックの良さが、十分に発揮されている作品ですね。それと共に、シチュエーションの奇抜さなども、プレイヤーに受け入れられた要因だと思います。



㊖：もうひとつの新作、『キューブリック』はどういう狙いで?

池田氏：もちろん、パズルゲームとしての新鮮さといったものもあります。また、ゲームをプレイする上で、初級テクニックの人にもじっくり楽しんでもらえるように考えています。

そのほかにも、取り入れる要素として、遊びのポイントも考えています。今度出る『ツインビー3』などは、かなり楽しいですよ。

今月のお世話様
池田　孝治氏

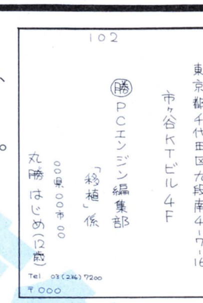
コナミの営業企画室に所属、㊖がいつもお世話になっているお兄さん。コナミのゲームでは、『グラディウス』や『悪魔城ドラキュラ』が気に入っているそうだ。ゲーセンには、たまにゲームを見に行くそうだが、プレイしだすと止まらない性分のせいで、ヘタにプレイできないそう。

キミの１票で歴史を変えろ

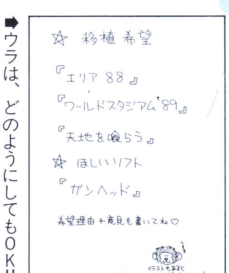
PC人気が高まっている今こそ、みんなの意見に重みがあるんだぜ。というわけで、大事な１票の書き方は、

表にあて先、キミの住所・氏名・年齢を書く。

裏に、移植希望のゲーム(１本～3本まで)と欲しいゲームをひとつ書く。特にプレゼントは、ソフト名がないとアウトだから気をつけてね。



⬅オモテに、必要なことを書く。



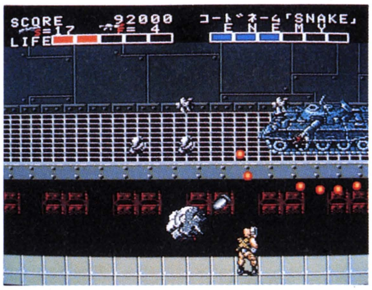
⬅ウラは、どのようにしてもOK!!

さて、今回のソフト当選者のみなさんは東京都の森井博文くん、富山県の結城ゆかりさん、大阪府の永久貴生くん、高知県の貝塚陽一くん、北海道の大久保達彦くん、長野県の吉田健悟くんでした。

あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル4F ㊖PCエンジン編集部「移植」係まで。

新作ソフトお毒味チャート

ゲーム情報誌の必須アイテム「クロスレビュー」。評論家ともどもこのコーナーをぜひごひいきに！





評論家 ＼ ゲーム名	ならずもの戦闘部隊 ブラッディウルフ データイースト 9月1日発売／¥6,500（税別）	スーパー桃太郎電鉄 ハドソン 9月15日発売／¥5,800（税別）
極辛代表 岩崎啓真  『イース』の開発はビジュアル、ゲームともに順調。9月には、最後のバランス調整に入れそうな雰囲気だ。みんな楽しみにしていてね。	シンプルなアクションゲームだが、操作性もいいし、アーケードから忠実に移植されているので好感が持てる。やや小粒なゲームなのだが、良くまとまっているし、難度も低めなので、万人向け。買っても損はないと思う。 ★★★★★★☆☆☆☆	ファミコン版から一新されたゲーム内容、画面など、"スーパー"をつけるにふさわしいものだと思う。非常に懐が深く、極めつけの面白さを誇っている。プレイタイムが非常に長く、1プレイが3時間は軽くかかるというのが、最大の欠陥だろう。 ★★★★★★★★☆☆
中辛代表 ウォルフ中村  最近、たて続けに札幌、名古屋、大阪へと行ってきました。でも、仕事に追われて全然のんびりできなかったんだよねぇ。今度は仕事抜きで行ってやる！	スクロールする方向によってはいきなり敵のまっただ中に出ちゃったりもするから、はじめはとまどっちゃうかも。でも、ゲームバランスが悪いわけではないので（敵の弾もよけられるスピードだし）、初心者でも十分楽しめる好ゲームに仕上がっています。 ★★★★★★★☆☆☆	一言でいうと「おとなでも熱中しちゃうすごろく」。みんなでプレイする時なんか、口ではバカなこといいながらも、マジになって電車をあっちこっち動かしちゃったりしてね。なるべく多くの人と、ワイワイいいながらプレイしてほしいゲームだ。 ★★★★★★★★☆☆
甘口代表 小野　泉  夏休みには、「インディジョーンズ3」や「ニモ」など映画をたくさん観たの。次は「007」と「バットマン」だよね。なんてちょっと早すぎるかしら……？	バリバリのアクションゲームなの。マイキャラに好きな名前をつけられるんだけど それを"コードネーム"といっちゃうのがオシャレね。割と難しくてなかなか先に進めないんだけど、ハマっちゃう。これでフリーコンティニューだったらなぁ……。 ★★★★★★★☆☆☆	さっすがさくまさん！ とても面白くて楽しいゲームです。PCならではのキレイなグラフィックもうれしいわ。1人でも十分遊べるけど、やっぱりこのゲームは友だちや家族とワイワイやりたいね。泉はこの『桃鉄』を大プッシュしちゃいますっ。 ★★★★★★★★★☆
辛口代表 山崎　拓  トートツですが、今月からこのチャートに乱入することになったのだ。好き嫌いの激しい男なんで、ひとつヨロシクでありマス。	マイキャラのバイタリティの点で、アーケードよりかなり厳しい。バイタリティと持ち人数制を併用してほしかったなあ。操作性は悪くはないのだが、マップの行動可能範囲がわかりにくいのが難点。キャラはイイ味出してる。 ★★★★★★☆☆☆☆	1Pでやると、コンピュータがまさに鬼のよう。途中までホコホコしていても、ラストで巻き返されてしまう（単に僕がヘタなせいか？）。だけど複数でプレイする分には、これほど楽しめるソフトはないんじゃないかな。 ★★★★★★★★☆☆
アンカーマン 怒濤久美子（ドクミ）  危険な恋のシーズンも、もうおしまい。今年も、男をもて遊んじゃったわ。	キャー、カッコイイ！ 強い男ってドクミ大好き！ バタバタやられる敵兵なんて完全に引き立て役ね。私も、そのたくましい腕でいたぶってもらいたいわ。PC版、私を戦場へつれてってというところね。	社長さんって、やっぱりお金持ちなのね。このゲームだったわ、最初っから社長さんになれてウレシイわ。ドクミが大好きな、温泉とかプロ野球チームのオーナーにもなれちゃうしね。

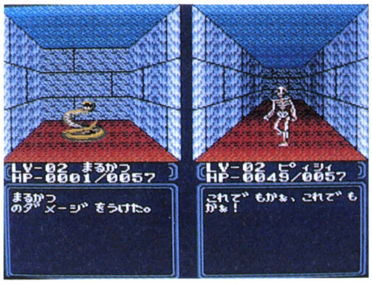
鏡の国のレジェンド



ビクター音産

10月上旬／予価¥6,750

ダブルダンジョン



メサイヤ(NCS)

9月29日予定／¥5,500(税別)

DIGITAL CHAMP

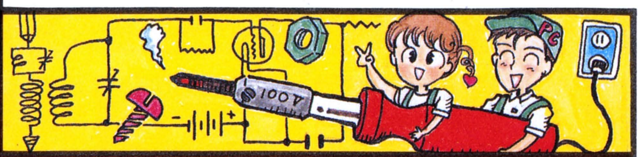


ナグザット

9月下旬予定／㊕¥5,800(税別)

鏡の国のレジェンド	ダブルダンジョン	DIGITAL CHAMP	私のメインディッシュ
アイドルソフトの第2弾。しかしアイドルだけではなく、AVGとしても、しっかりしたモノになっている。実写の取り込みも非常に美しくなり、やっとCDのゲームも慣れてきたなという感じだ。でもアイドルには興味がないので、よくわかりません。 ★★★★★★☆☆☆☆	多数のショートシナリオからなるシナリオシステム、3D迷路の2人プレイなどの新システムを組み込んだRPGの意欲作。出来はいい。3D迷路タイプRPGの常として、マッピングの嫌いな人には絶対にプレイできないゲームだろう。 ★★★★★★★☆☆☆	PCエンジンならではの大きな対戦相手が出てくる画面構成のボクシング。非常にドハデで面白い。見かけよりはるかにシンプルな操作で、反応もいいし、やっていて楽しい。だが相手が少ない（面数が少ない）のが少々残念。 ★★★★★★☆☆☆☆	今月は、『スーパー桃鉄』と『ダブルダンジョン』がお買い得。どちらも長く楽しめて、レベルが高い。あとは好みで選べばいいが、今月のソフトはどれを買っても失敗はないといえる。実にいい月だ。
歌も入っているし、ゲーム中にも重要な役として出てくるんだけれど……はっきりいって、のりピーが出てくる必然性が全然感じられないんだよね。まぁ、ファンにとっては関係ないかもしれないけど。ゲームとしてはまずまずのデキってトコ。 ★★★★★★☆☆☆☆	2人が同時に遊べるところがいいね。たがいに攻撃しあうこともできちゃうし、協力することだってモチロンOK（そう簡単には合流できないんだけど）。ただ、ダンジョンが広いから、「マッピングは嫌い」って人にはつらいかもしれないな。 ★★★★★★☆☆☆☆	今までにもボクシングゲームはいろいろあったけど、これだけの大きさのキャラクターが戦うゲームははじめて。それだけに迫力は満点で、臨場感もバッチリ。ただ、何試合も続けてやると、同じことをくりかえしているだけって気にはなるかも……。 ★★★★★★☆☆☆☆	今月は『スーパー桃太郎電鉄』がオススメ。ただし、ひとりでコンピュータ相手にプレイするだけじゃ本当の面白さはわからないと思うから、ぜひとも一度は3人以上で遊んでみてね！
『No・Ri・Ko』とくらべて、こちらの方がゲーム性が強いんじゃないかな。しっかりアドベンチャーゲームしてます。CDロムだけあって、グラフィックもサウンドもバッチリ。のりピーファン以外の人でも楽しめちゃいそうだわ。 ★★★★★★★★☆☆	最初からいろんなシナリオを選べるのがイイと思います。でもちょっとグラフィックが淋しいかな？　ストーリーは面白いんだけど、いざダンジョンに入ると何をどうしたらいいのかわからなくなっちゃうのにも困っちゃうわ。 ★★★★★★☆☆☆☆	3Dタイプのボクシングゲームなんだけど、とにかく迫力！　なの。思わずアツくなっちゃった。ゲームセンターにもこんな体感ゲームがあったっけ。シャイだから人前でプレイできなかったワタシのような少年少女にはうれしい1本ねっ。 ★★★★★★★★☆☆	今回のオススメはなんてったって『桃鉄』だよね。1人でもできるけど、友達とわいわいプレイするのが正解みたい。『デジタルチャンプ』もいいセンいってるゾ。ファンなら『のりピー』もね。
CDロムの特性を生かしたソフトで、のりピーの歌やアニメーションが楽しめるのがいい。ゲームよりも、それらのAV効果にひかれてしまうとか!?　アドベンチャーのコマンド選択は、少々まわりくどさを感じる。 ★★★★★★★☆☆☆	同じマップ内を2人で別々に行動できる点は魅力的だ。移動の際の方向転換なども面白いのだが、閉鎖空間の中で同じような画面が続くせいで、じれったくなってしまう気もする。ちょっと根気がいりそうだなあ。 ★★★★★☆☆☆☆☆	視点は面白いのだが、操作性にいろいろ難があるのが不満。とくにガード面が弱くスウェーに関しても相手はできるのに自分ができないというのは不公平だ。もう少し練り上げれば、さまざまな要素の特徴を伸ばせて、楽しめるものになったのにな。 ★★★★★☆☆☆☆☆	誰でも楽しめるという点で『桃鉄』これしかない！　個人的に鉄道や旅行が好きなのもあるけど、人生の縮図をゲームで見るのは楽しいのだ。「明るく笑おう他人の不幸」友情に亀裂が入らんよーに!?
やっぱり、のりピーはすっごくカワイイわ。歌も最高だし、おしゃべりもよいの。ドクミも今から、アイドル目指して歌とか練習すれば、のりピーみたいなビッグアイドルになれるかな？	暗がりって、今にも襲われそうでゾクゾクするわね。突然、何かが前にいたり、後ろにいたりして、いきなり後ろから口をふさがれて、引き寄せられ押し倒され……。アラッ!!　意味が違ったかしら？	アーン、ダメッ！　ドクミ、ビシバシ強烈な突きをくらっちゃうの。上下左右、バリエーションのある動きにも、パターンがあるのね。あっ!!　また、立ち上がれなくなっちゃった。ひと晩中、熱中しそうよ。	PCエンジンのゲームって、いいものが多いけど、今月のは特によろしいみたい。思わず、全部ほしいと思ってしまったドクミなの。

PCIA

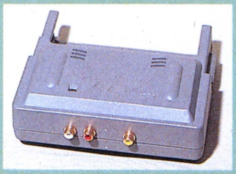


イラスト／星野由美子

ついに発売された「天の声2」。バックアップ機能は本当に便利だけど、これにAVブースタの機能があったら言うことないね。と、思うひとは必読なのだ。

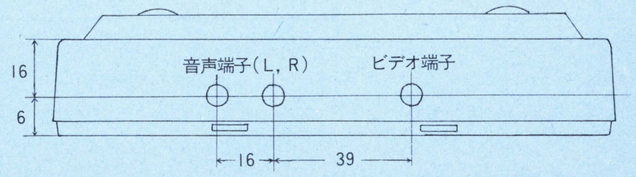
「天の声2」AV対応改造

今回は、ゲーム情報誌としてはちょっと異例の"改造"だ。とはいってもPCエンジン本体には一切手を加えないし、改造の中では初級に入る簡単なものだ。必要部品も少しだし、これで「天の声2」にビデオ出力と音声のステレオ出力が付くんだから、やってみない手はないぞ。



⬆部品はＲＣＡジャック(メス)とシールド線少々だけ。

ケース加工位置図(単位：mm)



穴の直径はすべて6㎜

穴あけが見た目を決める!!

穴をあけるには、最低ハンドドリルは欲しいところ。ドリル刃の当たる点には小さくキズをつけてすべりにくくするとよい。また、少し乱暴だけど、ハンダごてを熱して使うという手もある。いずれの方法でもリーマややすりなどを使って、穴の直径を6㎜になるようにするのだ。

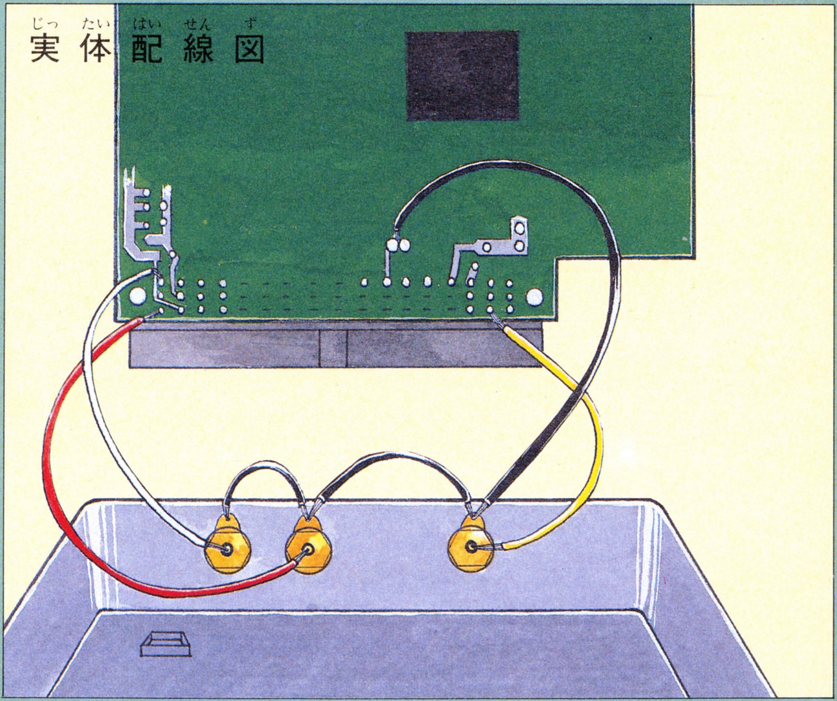
配線、組み立て、その他の注意

配線といっても6本だけなので、間違える心配はあまりないだろう。でも、基板上の別の端子とハンダ付けしたり、端子どうしをショートさせたりすると故障の原因となるので、十分確認しよう。

組み立てる時には、パイロットランプと後ろ側のツメに注意しよう。配線が終わったら基板をテープでケースに固定するといいかもしれない。

注意：ここに掲載した改造を行って、ゲーム機などが故障した場合、編集部もメーカーも一切責任を負えません。自信のない方はよく注意してください。なお、この記事に関してメーカーに対して問い合わせることは一切おやめください。

実体配線図

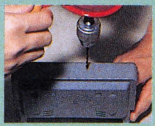


イラスト／立神洋子

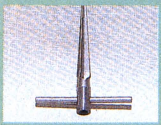
ポイント解説

穴あけはドリルで

はじめにあける穴は小さめにして、後で広げる方がうまくいく。少しくらいズレても後で修正できるし、ケースをこわさないようにやるのが第一目標だ。気持ちに余裕を持って楽しみながらやるのが最大のコツかな。



⬆ケースをしっかり固定しよう。



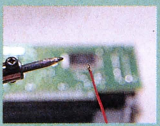
⬆これがリーマ。便利なヤツだ。

リーマとやすりを使う

穴を広げるにはリーマという道具を使うといい。なければカッターでもいいが、仕上げにやすりが欲しい。

ハンダ付けは度胸だ

ICなど熱に弱い部品に使う時には、注意がいるけど、今回のような場合は大胆に熱しても大丈夫。ジャックの端子には先に線の先を通しておくべし。



⬆先にハンダを付けておこう。

勝PCエンジン

SOFT HIT CHART

夏休み中は、どんなゲームに夢中だったかな？ 様変わり激しいヒットチャートは、話題ソフトのせめぎ合いで今回も見逃せないぞ!!

●7月30日付●

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータをもとに、勝PCエンジン編集部が独自に作成したものです。

1 ガンヘッド

前回	—↑
ハドソン	
5,800円別	
7月7日発売	
1529点	



これぞSTGの決定版!! というこのゲーム。STG初心者から、超上級者までみんなが楽しめるヒット作品だね。

2 サイドアーム

前回	—↑
NECアベニュー	
5,400円別	
7月14日発売	
1292点	



アーケード版からの、ほぼ完璧な移植にファンの人気が集中したか!? やり込むほどに、ゲームのとりこになるSTG。

3 ファイナルラップツイン

前回	—↑
ナムコ	
6,200円別	
7月7日発売	
568点	

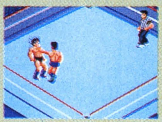


一部で品薄の状態があったようだけど、無事出回ってきているらしい。対戦ゲームとして最高の内容を持つゲームだ。

順位		前回	得点	ソフト名	メーカー名	価格	発売日
4	↓	2	497	ファイヤープロレスリング	ヒューマン	6,300円別	6月22日
5	↓	1	350	天外魔境（CDロム）	ハドソン	7,200円別	6月30日
6	↓	3	241	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	6,200円別	6月30日
7	↑	—	178	サイバークロス	フェイス	6,300円別	6月23日
8	↑	9	153	パワーゴルフ	ハドソン	5,800円別	5月25日
9	↓	4	139	ヴァリスII（CDロム）	日本テレネット	6,780円別	6月23日
10	↓	5	92	パックランド	ナムコ	5,200円別	6月1日

売り切れ情報

熱狂的なファンを獲得して、コンスタントに売れ行きを伸ばした『ファイヤープロレスリング』。現在、在庫が底をついたようで、ほぼ売り切れ。惜しくも買えなかった人は、11月頃の再発売を待とう!!



『ガンヘッド』超人気!!

発売直前から、その面白さに人気が集まった『ガンヘッド』が、堂々の1位に輝いた。しかし、2位とはいえ『サイドアーム』も、楽々1000点を超えていつものチャートならば1位になったかもしれない力強さだ。

また、今回の得点で、1、2位を合計すると約2800点になるが、これは8月号の同位の合計と1.5倍もの差がある。これを見る限りでは、PCエンジンの人気が十分に高まってきたと言えるだろう。

期待の新作 BEST6

順位		前回	得点	ソフト名	メーカー名
1	↑	—	659	大魔界村	NECアベニュー
2	↓	1	518	イース（CDロム）	ハドソン
3	↓	2	481	パワーリーグII	ハドソン
4	↑	6	466	S桃太郎電鉄	ハドソン
5		5	435	弁慶外伝	サン電子
6	↑	—	327	ストライダー飛竜	NECアベニュー

1位 大魔界村



写真はアーケード版です。

⬆移植決定の知らせをしたとたん、いきなりのトップ。早くプレイしたいね。

●調査協力店 キデイランド（原宿店、立川店）、博品館TOY PARK（銀座）、ハローマック各店舗（仙台、勝田、千葉、横浜）、ペリカン（大阪）、高知大丸（高知）

あらすじ

四角い頭でひげの男ヤコペッティは、正体不明の科学者スイエイ＝ハヤーイ博士によって改造され、正義の原子力男、超原子チェルノブイリとなり、女につられて、三つの下僕とともに、正義を守るべく立ち上がったのだ!!



激烈核融合コミック、暴走連載中！



次回はヤコペッティに魔の手が!!
ついに変身か!? “刺客”の巻。

マルカツアタックカードシステム

MAC

秋だ！ 枯れ葉だ！ そしてやり残した宿題の山だ〜〜〜(泣)。目の前の現実はさておき、時間のラセンを飛びこえてMACにチャレンジ！

もうすっかりおなじみになったと思うが、MACについて簡単に説明しておこう。
「一定の点数を集めると、豪華なプレゼントが必ずもらえる、オイシイカード」と覚えておくといい。

下の表がその賞品と必要な点数だ。そして右ページについているのが、キミが集めるMAC（カードと呼ぶには、ちょっと薄い気もするが、気にしないように）なのだ。毎号20MACずつ付いているが、同じ号のMAC（表面に番号がついている）は40MAC分しか使えない。

毎号20MACずつコツコツ貯めていくのもいいが、それでは欲しい賞品になかなか手が届かない。そう思ったら、〝裏技的達人″や〝どすこいサロン″などのコーナーにハガキを送ってスペシャルMACを狙ってみよう。

そして、もうひとつの高額MAC入手方法が、このカジノクイズ・MACベガスなのだ。

定額のMACを払ってクイズに応募、正解者の中から抽選で数名に、賭けたMACの数百倍の配当MACが贈られるとゆーワケなのだ。

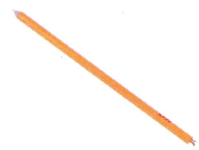
さあて。キミはどーする？

1


㊙ステッカー 25MAC

2

㊙ボールペン 50MAC

3

㊙シャープペン 200MAC

4

㊙専用原稿用紙 300MAC

5

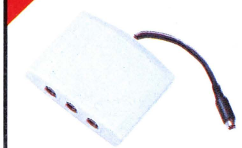
ミニ四駆 600MAC

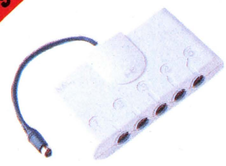
6

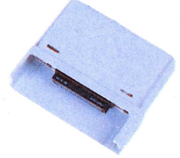

㊙テレホンカード 670MAC

7

㊙Tシャツ 1,200MAC

8

ジョイタップ3 1,500MAC

9

マルチタップ 2,100MAC

10

AVブースター 2,500MAC

11

ソフト(¥6,000以下) 3,000MAC

12

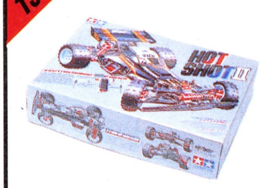
ターボスティック 3,250MAC

13

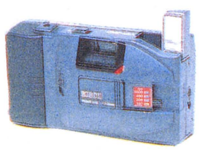
アスキースティックエンジン 3,500MAC

14

ソフト(¥7,000以下) 4,000MAC

15


ラジコンカー 10,000MAC

16

カメラ 10,500MAC

17


ウォークマン 11,500MAC

18

セガ メガドライブ 12,500MAC

19

CDプレイヤー 13,500MAC

20

PCエンジン 14,500MAC

第5回MACベガスは数当てクイズ

今回のMACベガスは、数字計算クイズです。
ここにあげた写真に関係ある数字を思い浮かべてください。その数字を、計算記号に従って計算して答えを出してください。出ましたか？
ではその答えをハガキに書いてください。キミの書いた答えは……はたしてあってるかな？



×



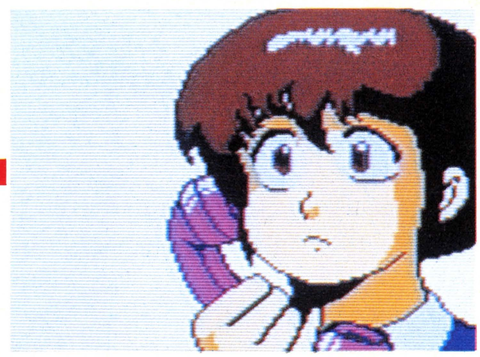
÷



−



＋



=?



MAC

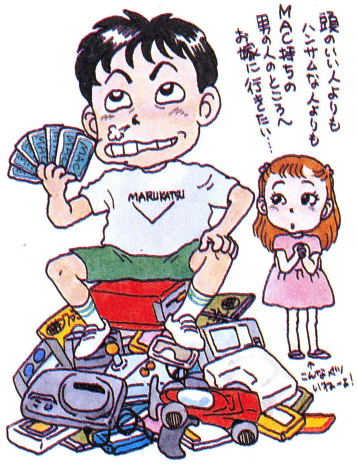
第5回夢と希望のMACベガス！幸運の女神とトモダチになろう！

さあ、どだっ!? 今回の問題は、キミの学校の宿題よりは、ずっとカンタンでしょ!?

さて。当MACベガスでは、解答者に挑戦状を叩きつけてみたいという、出題者を大募集中です。あなたの考えた難問をMACベガスまでお送りください。

採用者には白いギターとジーンズ…でなくて、2000MACの出題料を進呈します。

支配人からのお知らせでした。



今回のレート

応募料MAC…10MAC
配当MAC…3000MAC
配当人数…………15名

第3回の当選者

8月号のMACベガスは、前号でもお知らせしたとおり正解の存在しない問題となってしまったため、全応募者から抽選で右の20名を当選とさせていただきました。以後厳重に注意いたしますので、御了承ください。

市岡直樹	（北海道）	坂下竜也	（三重県）
中田裕二	（千葉県）	鎌田幸平	（大阪府）
西村保大	（埼玉県）	那須敬宏	（大阪府）
真壁宏幸	（神奈川県）	麻生和人	（大阪府）
三宅拓二	（神奈川県）	池田剛治	（兵庫県）
山内一信	（神奈川県）	渡部英二	（愛媛県）
槻木孝洋	（静岡県）	山中正彦	（愛媛県）
茂木智広	（長野県）	樋口光紀	（福岡県）
渡辺充洋	（新潟県）	本郷秀樹	（熊本県）
酒井富美治	（愛知県）	戸敷真理男	（宮崎県）

★応募のきまり

●MACベガスに応募する方へ

官製ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年齢(学年)、電話番号を書いて、MAC右下の数字(点線の中の三角の部分)を1枚切って貼り、「MACベガス⑩係」に送ってください。旧MACを使う人は、5MAC分のカードを封筒に入れて、同じ要領で送ってください。

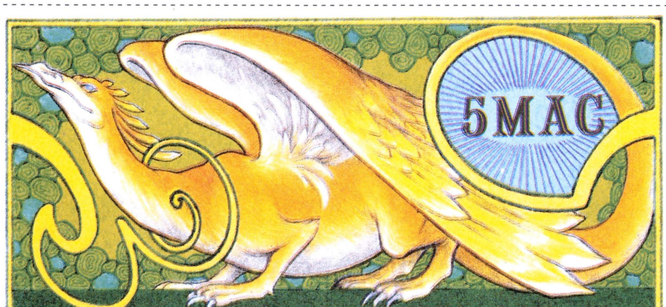
●MAC賞品プレゼントに応募する方へ

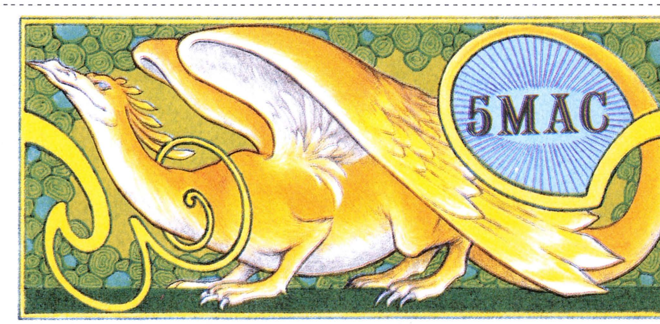
規定数のMACを集めたら、そのプレゼントがもらえるぞ。ただし同じ番号（MARUKATSU891001という数字)のMACは8枚までしか使えないぞ（旧MACは2枚まで、ウラワザ等の採用者、ベガスの当選者に贈られるスペシャルMACは何枚でもOK)。

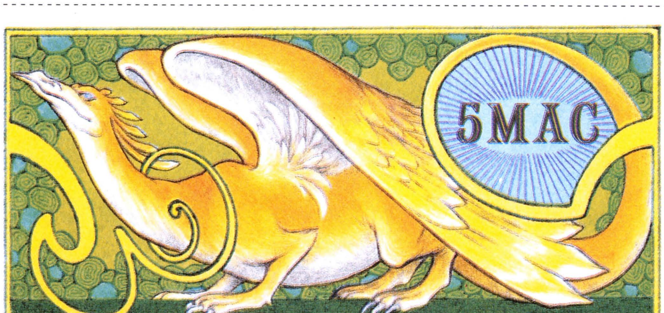
住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望賞品の番号(11・14はソフト名)、MACの賞品に加えてほしい物を書いた紙と集めたMACを封筒に入れ、(1～3の賞品希望者は、自分のあて先を書き62円切手を貼った封筒も同封してください)「MAC係」に送ってください。

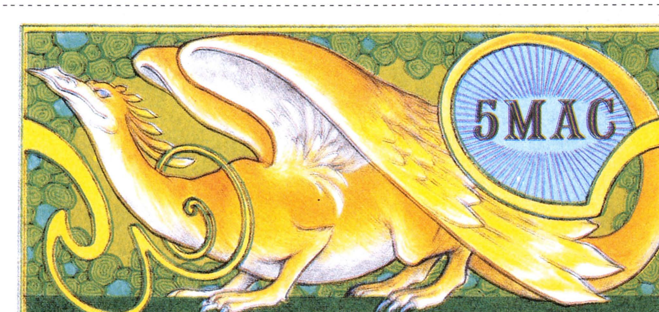
●あて先

〒102 東京都千代田区九段南4－7－16
市ヶ谷KTビル4F㊖PCエンジン編集部
「MACベガス⑩係」または「MAC係」
MACベガスのしめ切りは9月28日(必着)。





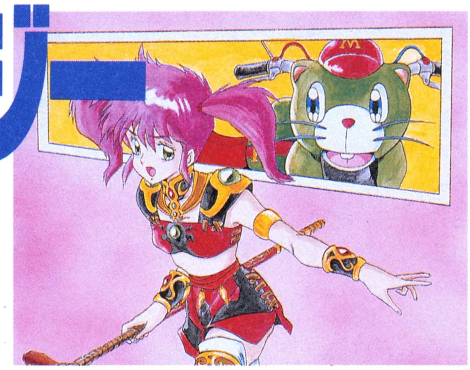




NEWS oft TIMES 延長戦

気になる新作の情報から、その後の進行状況、etc…。キミの今、一番知りたいタイムリーな情報を網羅！ NEW SOFT TIMESの延長戦のはじまりだぞ!!

コズミックファンタジー



日本テレネット／11月発売予定／価格未定／RPG

日本テレネットCDロムシリーズ第3弾は、この『コズミックファンタジー』だ。一番のみどころは、人気アニメーター越智一裕氏によるホノボノ&バリバリアニメというSF・RPG。制作は快調とのことだから期待して待っていようね！

グラフィックがすごい

今回もまたCDロムということで、ものすごいアニメとかっこいいサウンドが期待できるんだけど、今月は画面写真とモンスターの写真の一部が手に入ったので紹介しよう。越智氏のアニメっぽい絵とは相反してゲームに登場するモンスターはとてもリアルで重量感あふれるものばかり。写真を見ているだけでもやつらが動きだしそうな感じさえする。このようなオドロオドロしいモンスターが迫ってくるのだから、気合入れてやらないと気迫負けしてしまうかも。



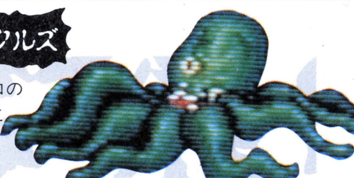
⬆村の風景。CDロムの容量を活用して広大なマップを入れるという話もチラホラ……。



➡これが戦闘画面だ！ 背景からはみ出してしまうほど大きいモンスターも出てくる。これはすごい。こんなヤツ本当に倒せるのか!?

主人公・ユウの行く手をはばむモンスターたち

テンタクルズ



➡まさにタコのオバケだ。こういうやつを刺身にしてもまずいだけ。

ストーンゴーレム



➡魔法の力によって動かされているゴーレム。体力だけはメチャクチャあるんだ。

大トカゲ



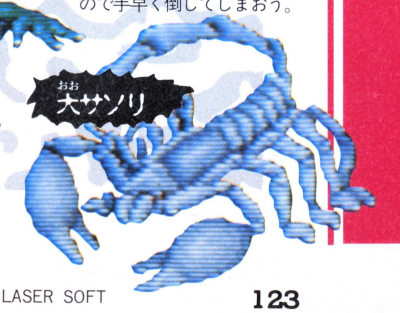
⬆見るからに素早そうな大トカゲ。シャカシャカと動き回るので倒すのにひと苦労だ。体の色も気色悪くて感じ出てるね。

スケルトンナイト



⬅騎士の骨が魔力の力によって動きだしたのがスケルトンナイトだ。ふつうのスケルトンよりパワーアップしている厄介者だ。

大サソリ



⬇刺されると痛そうな大サソリ。毒を受ける可能性があるので手早く倒してしまおう。



フェイス／発売日未定／価格未定／ＥＴＣ

2つのモードで2倍楽しい

麻雀学園

東間宗四郎登場

アーケード版のただのPCエンジン化じゃないぞ。脱がせてよしの学園モードに、全国マージャン武者修業の全国モードもプラス、パワーアップしての登場。軟派、硬派、どちらも楽しめるのだ。

うわお！ なまつばゴックン…

学園モード

勝負を挑んでくる学生たちをつぎつぎ打ち負かし、ひとり、またひとりと脱がせていって、最後に学園長と勝負！ てえのがこちらのモード。さらにひとりに勝つたびに、ヤクザ教師をぶんなぐって、日頃のウサばらしもできるのじゃー。しかも、しかも、たーっぷりとぶんなぐればぶんなぐるほどパワーアップして、特殊アイテムまで手に入るって寸法。

まあ、言葉はいらねえ。ともかくグラフィックを見ておくれ。小学生は脱がせないからパス、中等部からのスベスベお肌をお見せしやしょう。お客さん、なかなかのもんでっしゃろ、いい子ばっか揃ってまっせ！ 胸ポロリが見たい？ それは買ってからのお楽しみ！



セーラー服をウシシ

中等部



↑セーラー服ってなぜHなんだ？



↑中途はんぱってそそられる。



➡こどもっぽい下着もいいな。



↑この構えはスケバンかー？



↑足の間をのぞきたーい。



➡胸の谷間が……うーん。

色っぽすぎるぜ

高等部



↑ほんのり色気づきおって。



↑もっとかがんで胸を見せろ！



➡うーむ、ビキニ姿もいいな。

これぞホントの隠し技



隠れHのための親切設計があるのだ。色っぽい姿によだれタラーッなんて時に、おかあさんが、彼女が部屋に入ってきたら…さっとセレクトボタンを押せば、一見RPG風の画面に早変わり！



↑ホントに高校生か？



↑ええから、脱がんか。



↑オラ、もったいぶるな。



➡わーお、禁断の胸が……。でも誌面じゃ見せたげない。

目指すは天下統一？ 全国モード

闇雀士たちの日本支配を打ち破らんとする東間宗四郎の戦いの火ぶたは、いま、切って落とされた……。まるで某国営放送の大河ドラマのごとく、おもおもしく始まる、この全国モード。しかし、はっきし言って、学園モードよりこっちのほうがラクよ。コンティニューし続けられるし、全都道府県にひとりずつ待ち構える敵の9割がたはどうにかなるさ。各地方にいる中ボスたちもたいがいはそれほど強くない。だが、何人か、ずるーい！　と言いたくなるくらい、めちゃくちゃ強いのがいるのだ。当然、まともに戦っては勝ちめはない。そこで特殊アイテムが活躍するってわけなのだ。



➡北海道地区のボス、あかんまりも。得意技は役満積み込みで、超強い！

日本中で強豪たちが待ってるぞ！

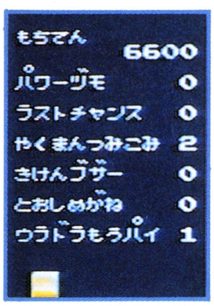
⬆長崎県のながさきちゃんこ。ドンブリをかぶるなよな、気持ちわりー。

⬆京都はぎおんまいこ。京おんなは言葉は優しいけど、実態はこわーい。

⬆青森県のおそれざんいたこ。うーん、なんちゅうブキミなやっちゃ。

➡埼玉県のところざわみごとにいいかげんな奴で、こいつはカモだ。

特殊アイテムを使ってチャンスをつかめ！



特殊アイテムはあちこちの敵が隠し持っている。ハコテンにして、はき出させよう。役に立つもの、立たぬもの、いろいろ。

危険ブザー

持っているだけで自動的に使われる。捨てようとした牌が敵のアタリ牌だった場合、ブーッとブザーが鳴り、もう一度ボタンを押さなければ切れない。勝負に夢中になって、聞き逃さないように、ご用心！

ラストチャンス

てんぱったまま流局になった時、使うかどうか聞かれる。あがれば高い時、これで敵をハコテンにできる時などに使おう。伏せられた10枚ほどの牌から自分で1枚を選択。当たり牌をひきあてるべく、カンを磨け！

ウラドラ盲牌



ウラドラに加え、カンウラも見られるアイテム。こういうのって、見てみたいって気持ちは誰にでもあるもんだ。しかしさー、ドラだとわかってたって、来てくれなきゃしょうがないもんねー。むしろドラにこだわってあがりを逃すケースもありそう。はたして役に立つのか、大いに疑問あり。

透視メガネ



これを使えば、その勝負の間、敵の牌はスッケスケのシースルー。弱い敵に使っちゃあ、もったいないよ。敵の中には必ずダブリーをかけてくる奴がいる。こういう相手には、透視メガネでも使わないことにゃ振り込みっぱなしか、逃げてばかりで勝てないことになる。だから、大事にとっておこう。

パワーヅモ



ここ一発という勝負をかけたリーチの時に使おう。メーターの玉がなるべく右に行ったところを狙って、えいやっとツモ！　うまくやれば、リーチいっぱーつ！　失敗してもあきらめてはいけない。全部で3回、このリキの入ったツモができるのだ。



役満積み込み



配牌が役満狙いの牌が並ぶ。どんな役満が来るかは運次第。大三元なら楽だけど、緑一色などはけっこうツライ。なお、役満をあがると、相手をハコテンさせた時、役満賞として全アイテムがもらえる。勝てる相手に使っていけば、アイテムがガバガバ。

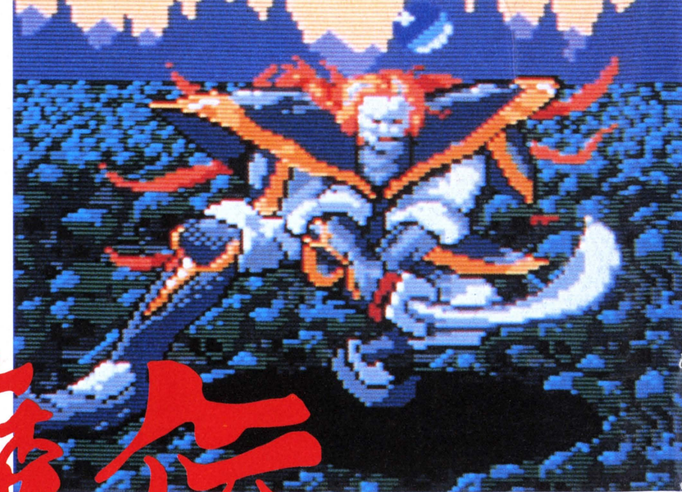


Writer's Note

学園モードの敵は手強い！　キャワイイ顔にだまされちゃダメ。美しい花には毒がある。学園長のところまでたどり着くのは、並たいていじゃないの。わたしゃ、はっきし言って、あそこまで行ける自信はない！　それでもHへの熱き情熱を秘めたキミたちはがんばるんだろうね。気楽に楽しみたければ、全国モードがおすすめ。コンティニューは無限だから、同じ敵と何度も戦いアイテムを根気よく集めれば、必ず最後のボスとも戦えるわよーん。（ケイちゃん）

充実の内容が見えてきたぞ！

ゲーセン版で人気を得たゲームだけに、どんな内容になるのか、が、とても気になるところ。そこで今回みんなにお届けするのは、決定された2つのシステムについてのNEWSと、開発中のPC版画面写真だ！　いよいよ見えてきた内容に、胸ワクワク、期待いっぱいだ!!



源平討魔伝

げんぺいとうまでん

ナムコ／発売日未定
価格未定／ACT

ボイス機能採用の決定とともに、開発中の画面を入手！



『源平討魔伝』の紹介も、すでにもう3回め。今回の目玉NEWSは、まずボイス機能採用の決定だ!!　なんといってもオリジナル版で、僕たちを魅了したポイントのひとつだけに、これはウレシイ決定だね（ナムコさんアリガトウ)。容量の関係から、すべてのセリフを使うことはできないらしいけど、ほとんどのものを再現するようにしてくれるとのことだ。これで、「これで勝ったと思うなよ」などの名セリフをゲーム中に聞けるというわけだね。

また、ページ下の部分で詳しく紹介しているけど、3重スクロールの採用も今回わかった内容だ。これも、デカキャラモードなどの臨場感を出すために、忘れちゃならないポイントといえるハズ。

以上2つが、今回わかった主要なポイントなわけだけれど、当然それ以外の部分も着々と開発が進んでいる。その成果が、このコーナーに掲載している画面写真の数々なのだ。まだ開発途中ということで、デカキャラ以外は画面に出ていないけど、グラフィックは期待通りの内容といえるね。

ますます期待は高まるわけだけど、新しい情報と完成を首を長くして待っててくれ！

これがポイントだ！　遠近感をバッチリ表現する3重スクロール！

グラフィックのリアルさがウリのひとつの『源平』。その最大の要素の3重スクロールがPCで再現されるっていうのは、ウレシイね。

立体感をだすため、画面のグラフィックが独自のスピードでスクロール（前、中、後の3つ）すると、写真では平面にしか見えないゲーム画面も実写のように超リアルに見えるぞ。

さて、『源平』の3重スクロールの出来はどうかな？　って期待しているキミ、下の写真を見てくれ。景清が柱を通りぬけるシーン、景清が橋の上へジャンプするシーンの2つを見れば、アーケード版に負けないってのが想像つくよね。実際に動いているプレイ画面を見てもらえば、簡単にわかるけれど、左右、上下のスクロールがオリジナル版を思わせるほどの出来ばえ。PCエンジンの機能をフル活用して、移植進行中なのだ。



柱のカゲへ





ジャンプ



これがポイントだ！

ここまで進んだ！ 開発中画面を大公開

上段切り!!

このページにある画面写真こそが、現在の開発ぐあいを示すもの。このすべてが、PCエンジン版の画面なのだ。

これを見ると、3つのゲームモードから成る、数多いマップも見事なグラフィックで再現されていることがバッチリわかる。

また、景清の関節の多さを感じさせる動作パターンも、オリジナル版のままといった形で開発されているようだ。

これで、かなりの部分がオリジナル版に近いことが確認できたといえるね。





⬆素通りと見せかけては、襲ってくる"虎"。この画面を見るだけでも、動きのしなやかさが感じられる。それにもまして、色調の美しさは、まるで絵のような素晴らしさだ。



⬇迷路型マップの縦横スクロールモード。これで、あとはザコキャラさえ入ってくれれば、アーケード版そのものだ。



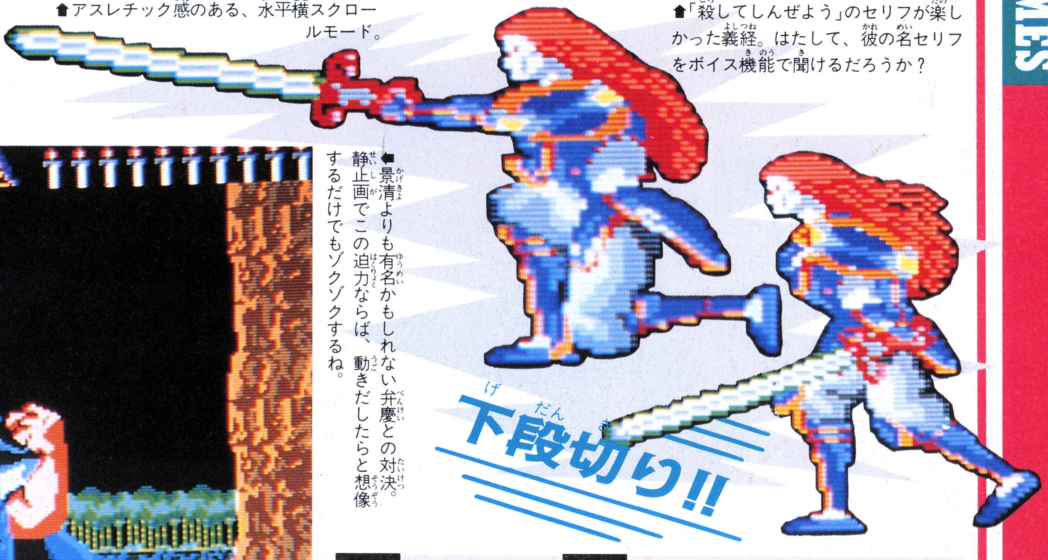
⬆アスレチック感のある、水平横スクロールモード。



⬆「殺してしんぜよう」のセリフが楽しかった義経。はたして、彼の名セリフをボイス機能で聞けるだろうか？



⬅景清よりも有名かもしれない弁慶との対決。静止画でこの迫力ならば、動きだしたらと想像するだけでもゾクゾクするね。



下段切り!!

Writer's Note

オリジナル版に近いゲーム内容を望むボクとしては、今回の情報で大安心。開発も確実に進んでいるということなので、年内の発売を大いに期待してしまう。「わが魂は不滅じゃ」のセリフを、1日も早く聞きたいのだ！（ゴーレム誠）



小さい頃に聞いた、アラビアンナイトの物語。その中でもおなじみのシンドバッドを中心に、アラジン、アリババ、孫悟空などのキャラが登場する壮大な物語のRPGだ。PCエンジンファン待望ともいえる、強力ゲームだけに要注目だね！

アイ・ジー・エス／12月発売予定
価格未定／RPG

さまざまな出会い、謎、伝説…心ときめく冒険!!

父親が行方知れずとなったシンドバッドは、おさななじみのアリババと商売をして、生計をたてていた。ある日、王宮に忍び込んだ盗賊どもに、憧れの王女シェラザードがさらわれてしまい、シンドバッドは王女を救出することを決意することでこの物語ははじまる。

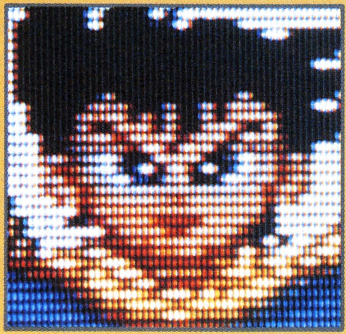
冒険の舞台は、アラビアの砂漠、アフリカ、さらにヒマラヤと広大だ。この世界では、いろんな伝説の謎がキミを待っているぞ!! 感動のドラマと冒険の旅へ出発だ!!



⬆謎また謎の冒険には、人との出会いが何よりの手がかりだね。

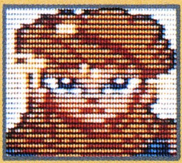
おなじみの有名キャラがたくさん登場するぞ

シンドバッド



⬆言わずと知れた主人公。砂漠を越え、海を渡り、怪物と戦い、波乱に満ちたドラマを体験する。はたして行方知れずの父親を捜し出すことはできるか？

アリババ



⬅実は滅亡した王国の王子という、美形キャラ。

シェラザード



⬅バグダッドの男たち全員が憧れる、美しき王女。

ゴクー



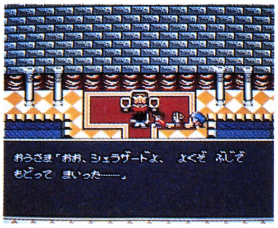
⬅ご存じ、孫悟空。彼にはある謎があるぞ。

ケルビム



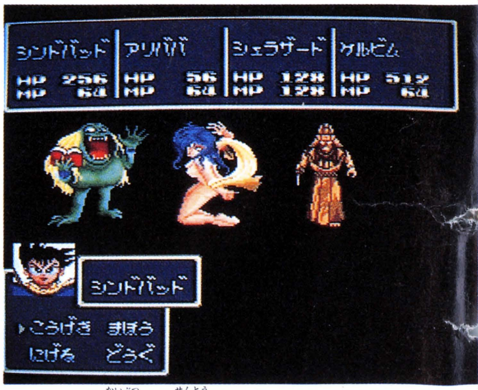
⬅古代文明の、忘れ形見であるロボット。





⬆王女シェラザードを救出し、王様と会見しているところだろうか？





⬆怪物との戦闘シーン。どうやら、シンドバッドたちは魔法も使える!?

⬅砂漠のオアシスで人に出会う。水のあるところに人々は集まるからね。

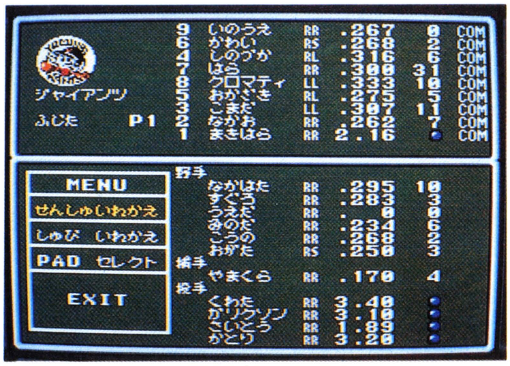
これがプロ野球！'89

インテック／12月上旬発売予定／価格未定／SLG



本格野球の登場！

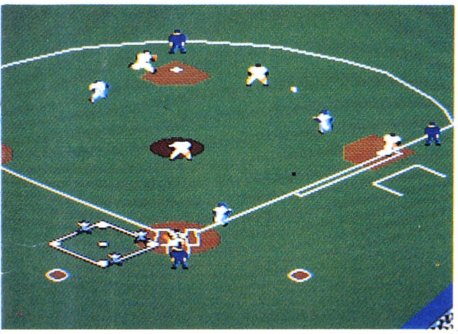
ファミコンやパソコンなどでは出ていた野球シミュレーションなんだけど、いよいよPCエンジンでも登場だ。このゲーム、シミュレーションではあるけれど、非常に細かくサイ配ができるため、プレイヤーはバッチリ監督気分になれるというわけだ。野球ゲームは好きなんだけど操作が、という人にオススメ。



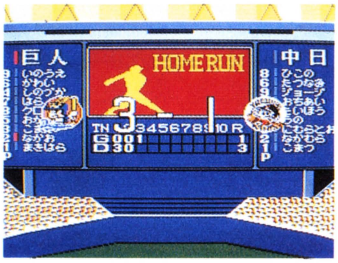


指示

⬅これは作戦選択画面。こまめに指示を出すことがコツ。ランニングのほか、バッティングやピッチングにも指示を出せる。キミはもう監督なのだ！



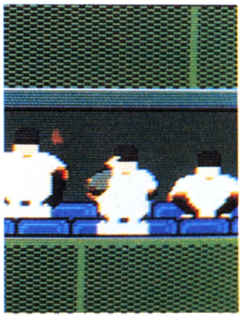
⬅バッター打った打った！ これはライト前ヒット！ やぁったね!!



⬆ご覧の通り選手はすべて実名。もちろん入れ替えもできるぞ。

⬅ホームランを打つと、オーロラビジョンにデモが映る。感動の一瞬だね。

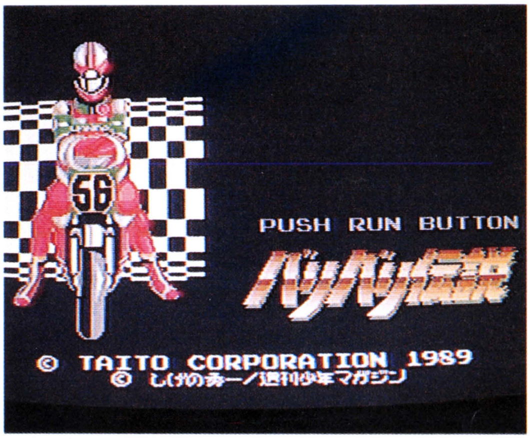
ベンチ



➡こちらはベンチのグラフィック。ちゃんとパッパッとサインを出しているところが出ているね。勝つも負けるもこの指示しだい。ミスは許されないぞ。

バリバリ伝説

タイトー／発売日未定／価格未定／SPG



あの人気漫画がゲームになった！

「バリバリ伝説」といったら知る人ぞ知るバイク漫画だよね。これのゲームとなると、もちろんバイクレース。16もあるコースをところ狭しと走り回るさまは、まさにイメージピッタリといったところか。

さらにWGPモード（スプリント）、エンデュランスモード（耐久）などがつき、その中でなんとパーツを替えることができるという非常に楽しみな内容になっている。

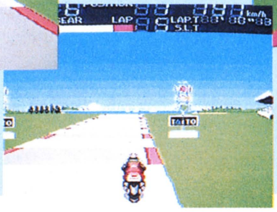
レース好きには待ち遠しい1本だ。



⬆アクセルをふかしてスタート！ うまくラインを見切っていかないと好タイムは出ないぞ。

⬇グランドスタンド前の、直線コースだ。風を切って突っ走れ！ シグナルの下にタイトーの看板があるぞ。





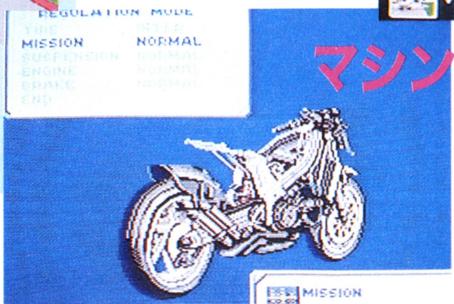
⬆キミのマシンのセッティングがまちがっていると、優勝はむずかしい。サーキットの特性をつかんでおこう。

▶コースもいろいろ



➡このゲームのウリはこのようにたくさんのコースを走れること。どれもひとクセありそうなコースばかり。全部で16コースあるんだよ。

マシンの設定◀



⬅マシンの状態もいろいろ変えることができる。状況に合わせてうまく変えていくことが肝心だ。

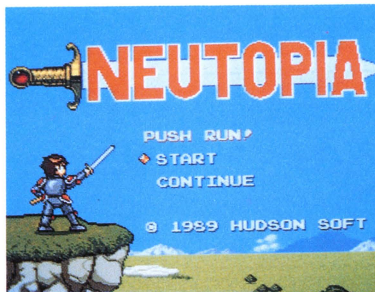
NEWSoft TIMES

ニュートピア



ハドソン／11月17日発売／¥5,800／A・RPG

さらわれた女王様を救い出せ!!



魔王、ラファエルの魔の手によって、荒れはててしまった楽園ニュートピア。そして魔王によってつれさられた女王様を救い出すために、勇者フレイは旅立つのだった。「地上の世界」「地下の世界」「海上都市」、そして「空中要塞」を駆け巡り、8つのメダリオン（紋章）を見つけ出し、さらわれた女王様を救い出すのだ!!

このゲームは、謎解きや、迷宮もタップリあって、期待度バツグン。楽しみなアクションRPGの登場だ！　期待して待つべし。

⬆RPGファンには、今から待ちどおしい、ハドソンの本格RPG。剣と魔法の世界を楽しもう。

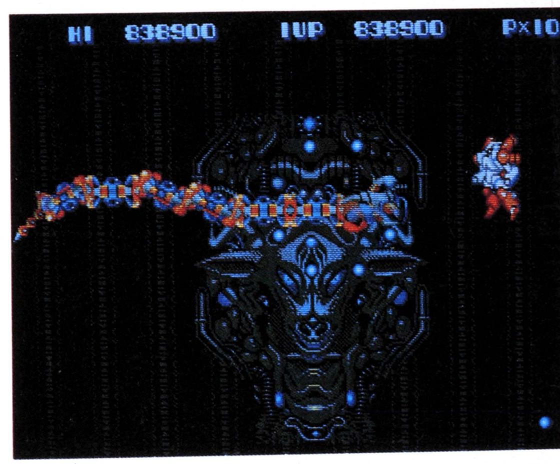


➡勇者フレイをうまく操作して、楽園を再び平和な地にするのだ。



⬅8つのメダリオンを見つけ出さなければ、魔王を倒せない！

サイドアーム



NECアベニュー／発売日未定／価格未定／STG

CDロム版は、個性まるごとパッケージ

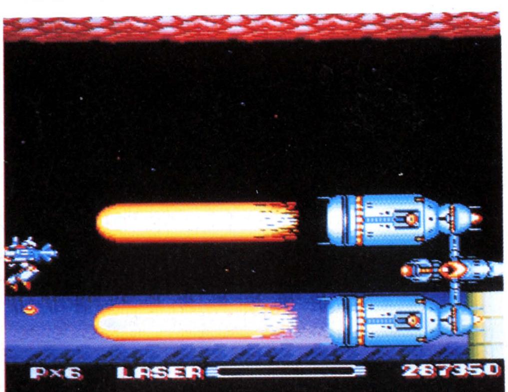
純度の高い移植が話題を呼んだ『サイドアーム』が、CDロムにも登場することになったぞ。Huカードにはなかった新しい魅力がたっぷりだ。

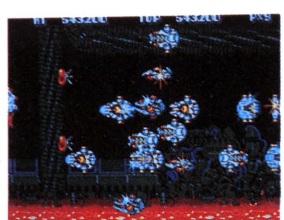
まず、難易度設定モードがある。「難しすぎるよォ」とか「手ごたえがないぜ！」とかいう人たちにも、これで満足。

さらにあの「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」の書きおろしBGMを収録。これはレコード化の予定がないそうで、ゲームでしか聴けない貴重モノ。

そして！　オマケとして、幻の「テイクI（初期バージョン）」も入っているぞ。構成の違い・オリジナルのボスに着目！

価格も5000円台前半と、お手頃な線を予定。撃ちまくって、ハマリまくろう!!



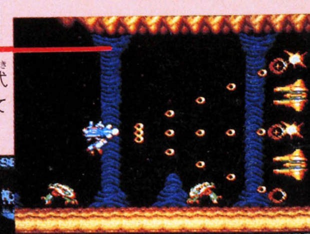


⬆アーケード版により接近した究極の移植ソフトだぜっ!!

⬅オマケゲームのラウンドボス。毎面違ったヤツが登場するぞ。

▶どっちのバージョンが過激?◀

TAKE 1



➡武器はウインドウ選択式ではないのだ。IIに比べてかなりシビアな内容だぞ。



⬅おなじみ発売バージョン。よりプレイしやすい内容に改良されているのだ。

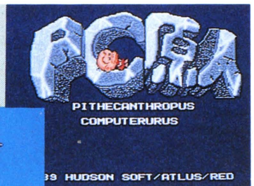
TAKE 2

PC原人

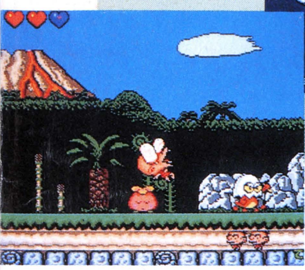
ハドソン／発売日未定
価格未定／ACT

ユニークキャラのACT

なにやら、タイトルからしてユニークな雰囲気のただよう新作の登場だ！ ゲームの内容はというとアクションゲームなんだけど、マイキャラの攻撃方法がまたまたユニーク！ なんたって、ヘッドバッド(ずづき)を使うんだから！ くわしい情報はまた来月号でね。



➡メカばかり登場するゲームにあきたらこれ!?



⬅攻撃は頭や素手など肉体をフルに使って戦うのだ。自然児なんやね。

熱血高校ドッジボール部 番外編

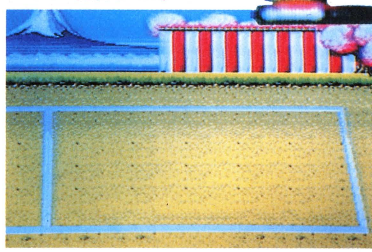
ナグザット／発売日未定
価格未定／SPG

熱くもえるドッジボール

この『ドッジボール部』、熱血硬派のくにおくんが主人公なのだ。アーケードやファミコンで人気者だったこのゲーム、番外編というだけに、楽しいアレンジに期待いっぱいなのだ。



➡ピシッと決まったくにおくんの勇姿なのだ。



⬅誰もいないけれど、ここで熱い戦いが行われるのだ。

不思議の夢のアリス

フェイス／発売日未定
価格未定／STG

童話の国の夢冒険ゲーム

横スクロールのアクションゲーム。主人公はカワイイ女の子アリスなのだ。夢の中で、ウサギに頼まれたアリスが、童話の世界を荒らしまわる悪者どもと対決していくんだぞ。



⬅目やロがある木に、ソフトクリーム。童話っぽい雰囲気いっぱいのグラフィックだ。



➡ぴょんっと滝の前をジャンプするアリス。跳ねてる姿がとても愛らしい女の子なのだ。

麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ

日本物産／発売日未定
価格未定／ETC

ゲーム版『麻雀放浪記』!?

麻雀ゲームがRPGになって登場だ。キミは麻雀界を支配しようとする、裏麻雀組織の刺客を相手に、麻雀勝負をしていくのだ。このRPGモードをクリアすれば、キミはもうりっぱな雀士になっているぞ！ この他対戦モードもあって友だちとも楽しめるぜ！



⬅こんなカワイイ女のコが、「裏麻雀界」からの刺客なのか!? う～、もえるぜ！

USA プロバスケットボール

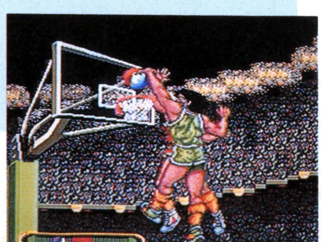
エイコム／11月中旬発売予定
価格未定／SPG

超本格派バスケットボール

バスケットボールの試合は、スピーディーかつパワフル。特に、ダンクシュートなどは強烈のひと言に尽きるね。このゲームは、バスケットの試合で重要な、パワー・テクニック・作戦を見事に再現しているんだ。真のバスケットを見せてくれるゲームだぞ。



⬅ゾーンディフェンスなども、プレイヤーの判断で行えるんだ。



➡シュートは、迫力のアニメ。

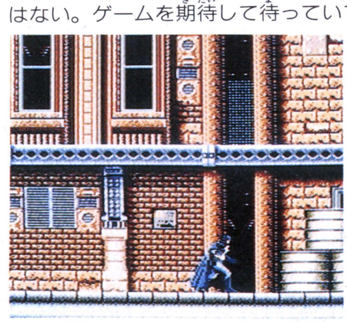
バットマン

サン電子／発売日未定
価格未定／ACT

怪人黒蝙蝠男捕物帳！

今年最大の話題映画『バットマン』が、タテヨコ自由スクロールACTで登場するぞ。

欲望渦巻く犯罪都市・ゴッタムシティを支配するジョーカーの、悪事を暴こうとしたデイリープラネットの記者ビッキーが、消息を絶った…。そこで登場するのが、我等のバットマンというわけだ。活躍の場は映画だけではない。ゲームを期待して待っていてくれ。



⬅行方不明の女性記者ビッキーを探して、犯罪都市ゴッタムシティを行く。どんな敵が待ちうけているのか？

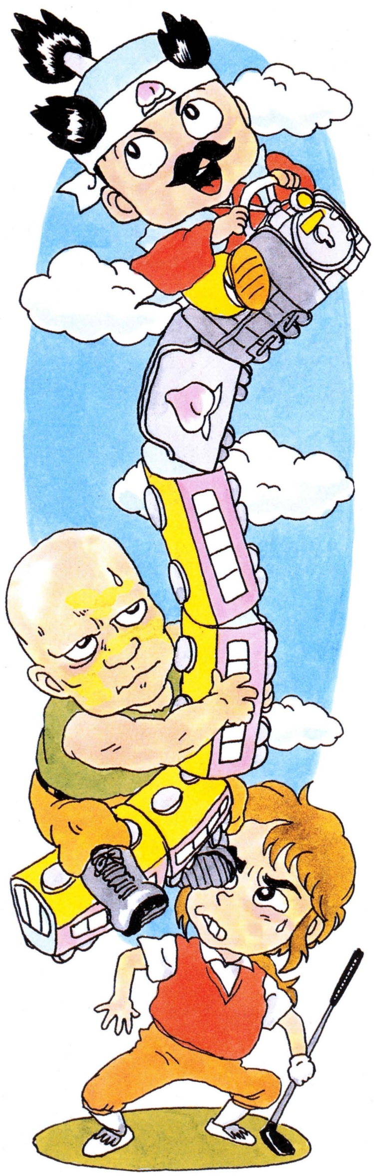
TIME Schedule

タイムスケジュール

記号の見方

ACT	アクション
RPG	ロールプレイング
AVG	アドベンチャー
STG	シューティング
SLG	シミュレーション
SPG	スポーツ
ETC	その他

㉍消費税込み
(無印は消費税含まず)



発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格		ジャンル
9/1㈮	ならず者戦闘部隊 ブラッディウルフ	データイースト	Hu-CARD	¥6,500	ACT
9/8㈮	オーダイン	ナムコ	Hu-CARD	¥6,800	STG
9/14㈭	スーパーアルバトロス	日本テレネット	CD-ROM	¥6,780	SPG
9/15㈮	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	Hu-CARD	¥5,800	SLG
9/29㈮	ダブルダンジョン	メサイヤ(NCS)	Hu-CARD	¥5,500	RPG
9/中旬	獣王記	NECアベニュー	CD-ROM	¥5,800	ACT
9/下旬	獣王記	NECアベニュー	Hu-CARD	¥6,800	ACT
9/下旬	DIGITAL CHAMP	ナグザット	Hu-CARD	予価¥5,800	SPG
10/上旬	鏡の国のレジェンド	ビクター音産	CD-ROM	予価¥6,750	AVG
10/下旬	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	Hu-CARD	¥9,800	SLG
10/予定	竜の子ファイター	トンキンハウス	Hu-CARD	¥5,600	ACT
11/10㈮	大地くんクライシス	サリオ	Hu-CARD	¥6,400	SLG
11/17㈮	ニュートピア	ハドソン	Hu-CARD	¥5,800	RPG
11/中旬	USAプロバスケットボール	エイコム	Hu-CARD	価格未定	SPG
11/下旬	ブルファイト リングの覇者	クリーム	Hu-CARD	¥6,300	SPG
11/下旬	J.ニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音産	Hu-CARD	価格未定	SPG
11/予定	Mr. HELIの大冒険	アイレム	Hu-CARD	¥6,700	STG
11/予定	コズミックファンタジー	日本テレネット	CD-ROM	価格未定	RPG
11/予定	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	Hu-CARD	¥5,800	ACT
11/予定	ROMROMスタジアム	メサイヤ(NCS)	CD-ROM	価格未定	SPG
12/上旬	これがプロ野球! '89	インテック	Hu-CARD	¥5,800	SLG
12/予定	忍—SHINOBI—	アスミック	Hu-CARD	¥6,800	ACT
12/予定	ガイフレーム	メサイヤ(NCS)	Hu-CARD	価格未定	SLG
12/予定	F1 トリプルバトル	ヒューマン	Hu-CARD	¥6,300	SPG
12/予定	アーム・ド・エフ	日本ソフト販売	Hu-CARD	¥6,700	STG
12/予定	パワードリフト	アスミック	Hu-CARD	価格未定	SPG
12/予定	虎への道	ビクター音産	Hu-CARD	価格未定	ACT
12/予定	ダウンロード	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
12/予定	サイバーコア	アイ・ジー・エス	Hu-CARD	価格未定	STG
12/予定	シンドバット 地底の大魔宮	アイ・ジー・エス	Hu-CARD	価格未定	RPG
12/予定	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	Hu-CARD	価格未定	SPG
12/予定	弁慶外伝	サン電子	Hu-CARD	価格未定	RPG
秋/予定	イース	ハドソン	CD-ROM	価格未定	RPG
年末予定	桃太郎伝説〈豪華版〉	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	RPG
年末予定	ソル・ビアンカ	メサイヤ(NCS)	CD-ROM	価格未定	RPG
来春予定	謎のマスカレード	メサイヤ(NCS)	Hu-CARD	価格未定	AVG
来春予定	飛装騎兵カイザード	メサイヤ(NCS)	Hu-CARD	価格未定	SLG

 イラスト/杉山真理

発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格	ジャンル
未定	アウトラン	NECアベニュー	Hu-CARD 価格未定	SPG
	青いブリンク	ハドソン	— 価格未定	—
	アトミックロボキッド	U.P.L.	Hu-CARD 価格未定	STG
	アフターバーナー	NECアベニュー	Hu-CARD 価格未定	STG
	オペレーションウルフ	NECアベニュー	Hu-CARD 価格未定	STG
	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	ハドソン	CD-ROM 価格未定	ETC
	最後の忍道	アイレム	Hu-CARD 価格未定	ACT
	サイドアーム	NECアベニュー	CD-ROM 価格未定	STG
	サイバーナイト	トンキンハウス	Hu-CARD 価格未定	RPG
	サイレントデバッガーズ	データイースト	Hu-CARD 価格未定	SLG
	サンダーブレード	NECアベニュー	Hu-CARD 価格未定	STG
	J.B.ハロルドシリーズ	ハドソン	CD-ROM 価格未定	AVG
	シティハンター	サン電子	Hu-CARD 価格未定	ACT
	スーパーバレーボール	ビデオシステム	Hu-CARD 価格未定	SPG
	ストライダー飛竜	NECアベニュー	— 価格未定	ACT
	セビウスII(仮)	ナムコ	Hu-CARD 価格未定	STG
	大魔界村	NECアベニュー	— 価格未定	ACT
	ダライアス	NECアベニュー	Hu-CARD 価格未定	STG
	ダライアス	NECアベニュー	CD-ROM 価格未定	STG
	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	Hu-CARD 価格未定	ACT
	ドラえもん(仮)	ハドソン	Hu-CARD 価格未定	—
	ドラぼっちゃん	ナグザット	Hu-CARD 価格未定	ACT
	ネクロスの要塞	アスク講談社	Hu-CARD 価格未定	RPG
	熱血高校ドッジボール部　番外編	ナグザット	Hu-CARD 価格未定	SPG
	パラノイア	ナグザット	Hu-CARD 価格未定	STG
	バリバリ伝説	タイトー	Hu-CARD 価格未定	SPG
	パワーイレブン	ハドソン	Hu-CARD 価格未定	SPG
	不思議の夢のアリス	フェイス	Hu-CARD 価格未定	ACT
	ブレードランド	日本ソフト販売	Hu-CARD 価格未定	ACT
	ヘビーユニット	タイトー	Hu-CARD 価格未定	STG
	麻雀学園　東間宗四郎登場	フェイス	Hu-CARD 価格未定	ETC
	麻雀刺客列伝　麻雀ウォーズ	ニチブツ	Hu-CARD 価格未定	ETC
	マニアックプロレス	ハドソン	Hu-CARD 価格未定	SPG
	みつばち学園(仮)	ハドソン	CD-ROM 価格未定	ETC
	迷宮島	アイレム	Hu-CARD 価格未定	ETC
	桃太郎活劇	ハドソン	Hu-CARD 価格未定	ACT
	桃太郎伝説II	ハドソン	Hu-CARD 価格未定	RPG
	幽霊君	アスク講談社	Hu-CARD 価格未定	ACT
	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	Hu-CARD 価格未定	STG
	レインボーアイランド	NECアベニュー	Hu-CARD 価格未定	ACT
	ワードナの森	NECアベニュー	CD-ROM 価格未定	ACT

COMING SOON 超早耳情報

最新情報満載！

●超大物移植があいつぐNECアベニュー、今度もアメリカの3D超大作RPGの移植を企画中！　まだまだ先のお話だけど、期待して待て！

●新作発表ラッシュのナグザット、今度はパソコンのAVG、『首切り館』の移植決定！　これは日本を舞台にした、時代もの。くわしいことは来月号で。あと、年末にはCDロムのAVGも予定しているとのことだ。

●タイトーでは、アーケードからの移植『ヘビーユニット』に続いて、『ヴォルフィード』という陣取りゲームを企画しているとのこと。

●トンキンハウスは、本誌でも好評連載中の『サイバーナイト』の次に、ACTを企画しているらしいぞっ！

●ちょっと残念なお話だけど、『弁慶外伝』と『ネクロスの要塞』の大作RPG2作の発売が延びてしまったんだ。でも、それだけグレードアップするからがまんして待とうね！

●待ちに待ったマイクロキャビンのCDロムの新作は、来月号でいよいよ発表！　楽しみに待っててね！

NEWS Soft TIMES


Mr.TABETA

NECアベニュー Mr.多部田の 新作ソフトは1日にしてならず

えーどうも。私がNECアベニュー株式会社のオチャラケソフトプロデューサー多部田俊雄（26歳独身・彼女若干名募集中）です。編集部からある日突然「日記でもグチでも落書でも、何でもいいから書きたいことを書いてね」と、こーいったスペースを頂いちゃったんですけど……うーん、どうしましょうかね。本当に書きたいことを書いちゃうと間違いなく私のクビがとんじゃうし。佐藤編集長、私が路頭に迷ったら再就職先を紹介してくださいね。

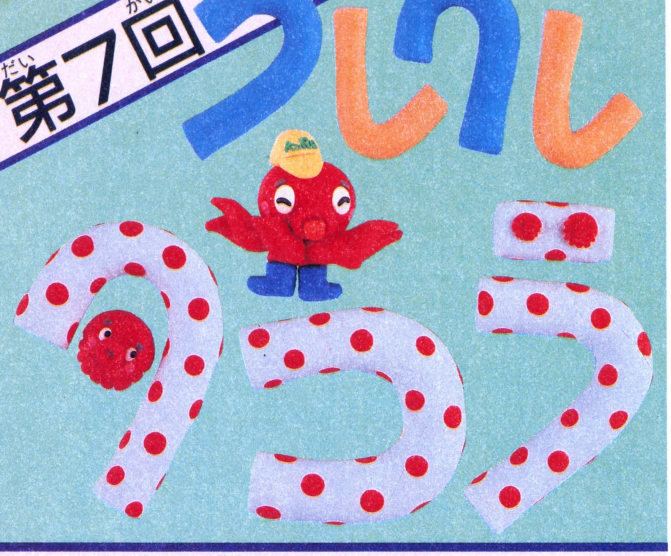
さて、第1回目はゲーム業界発売延期ナンバー1の座に輝くあの『ワードナの森』についてお話ししましょう。

★ダテに遅れているワケじゃない！

『ワードナの森』とは『究極タイガー』同様、東亜プラン・タイトーさんコンビによって作られたアクションRPGで、1年半前にゲームセンターにデビューして以来、多くのマニアを魅了してきました。もちろんファミコンにも移植され、PCエンジン版もNECアベニュー第1作として'88年8月発売を目標に自称「オーソリティ」の某商社によって移植が進められていたのですが……着手して2か月が過ぎたあたりから「バクの原因になるので2重スクロールをやめたい」、「全方向スクロールは難しいので画面切り換えにしたい」などの要望がくるようになりました。もちろん、そんなことはPCエンジンの性能をもってすれば楽勝で実現できることなのですが、とにかく「難しい」の一点張り。結局、今年に入ってから、一から作り直すことになりました。

つまり、『ワードナの森』発売延期は「妥協をしない」という当社の方針の最たるものなのです。

第7回

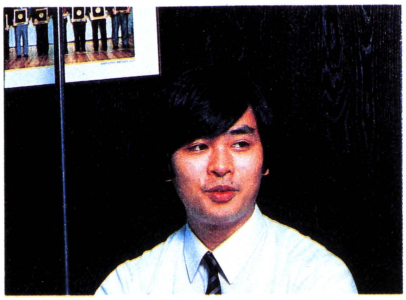


NECアベニュー編



⬆これが多部田氏と看板娘の石橋さんだよ～ん♥

数多くの名作アーケードゲームを移植してきた、あのNECアベニューが、ついにオリジナルゲームに挑戦！　タコラが耳をダンボにして突撃取材！



⬆気苦労も多いだろうに、いつもにこやかな多部田氏。しかし仕事にはキビシイ人だ。



⬆あくまでもコトバ少なく、ニコヤカにほほえむ石橋嬢。タコラは、少しホレました。

サイバーパンクな新作STGに期待！

みんな、知ってるか。NECアベニューの多部田氏は、コア～イ人なのだ。まず、ゲームにキビシイ。ゲーム雑誌にもキビシイ。い～かげんなコト書いたりすると、ビシバシ怒っちゃうのである。それだけゲームを愛してる証拠だね。

そんな、ゲーム大好き多部田氏がプロデュースした新作が、PCエンジン版で登場するという。タイトルは『ダウンロード』。原作はSF作家の中島渉氏、原画は漫画家の神崎将臣氏。サイバーパンクもののSTGで、アニメ効果と豊富なイベントが特徴だそーだ。

「10秒に1回は、目をみはるようなユニークなイベントを入れていきたいですね～」と、遠い目をして語る多部田氏。ホントにゲームが好きなのネ。それとも、となりの美人アシスタント・石橋さんにニコヤカに見つめられて、単に鼻の下をのばしてるだけなのか？

いずれにしても『ダウンロード』は、なかなか気合の入った力作になりそー。「始めてか

SOFT HOUSE INFORMATION

■ソフトハウス　インフォメーション

アイ・ジー・エス

みなさん夏休みは楽しく過ごせましたか？　私どもは、発売日に向けて全力投球の毎日です。年末に3本ほどリリースする予定ですのでよろしくお願いします。（謎の男）

アイレム

こんにちは。みんなはもう宿題をかたづけたかな？今頃ひや汗を流しているキミ、その癖は一生直りません。『Mr. HELI』も発売に向けていよいよラストスパート。待っててね。（さぬき）

アスク講談社

毎日暑くて本当にいやですね。読者のみなさんは、いかがなもんでしょう。私の家では小さな扇風機が大活躍!!　いつ壊れてもおかしくない状態です。早くクーラーを手に入れるぞ。(T)

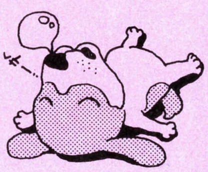
アスミック

アップダウンにジャンプ、おまけに多重スクロールまでする欲張りな『パワードソフト』。夏まっ盛りなのに昼も夜も休みなくがんばる開発を励ましながら、営業の私は海へ…。（金子）

インテック

もうすぐ夏休みも終わり。2学期が始まるね。みんないろんな所へ遊びに行ったんだろうなぁ。ウラヤマシィ限り。私は富山の地にとじこもったまま。どこか行きたいよぉ～。（定塚）

エイコム



クリーム

『ブルファイト　リングの覇者』がもうすぐ発売。スタッフ一同の血と汗と涙の結晶なので、ぜひお買い求めください。必ず納得していただけると思います。（BŌW）

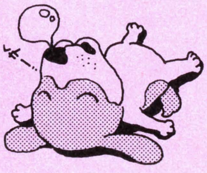
サリオ

『大地くんクライシス』は戦略ファームSLGなんだ。11月10日に発売するよ。フォーメーションで動くキャラがユニーク。自然の土地をテーマにしたSLGだぜ!!（河村）

サン電子

この号が出るころには、『弁慶外伝』もUPしているはず。これで1年3カ月の長い呪縛からようやく解放されて夏休み…って思っていたらあっという間に休みも終わりそう。（石川）

セタ



タイトー

この秋から冬にかけて、『バリバリ伝説』と『ヘビーユニット』が発売される予定。今後もおもしろいソフトを作っていきますので、長い目で見守っていてね。うふ♡（山名）

データイースト

中途半端なことはやらないほうがマシ。ヤルからには何事にも徹底的に…!!　半端じゃない、徹底的なアクションゲーム、『ブラッディウルフ』。いよいよ登場!!（タケ）

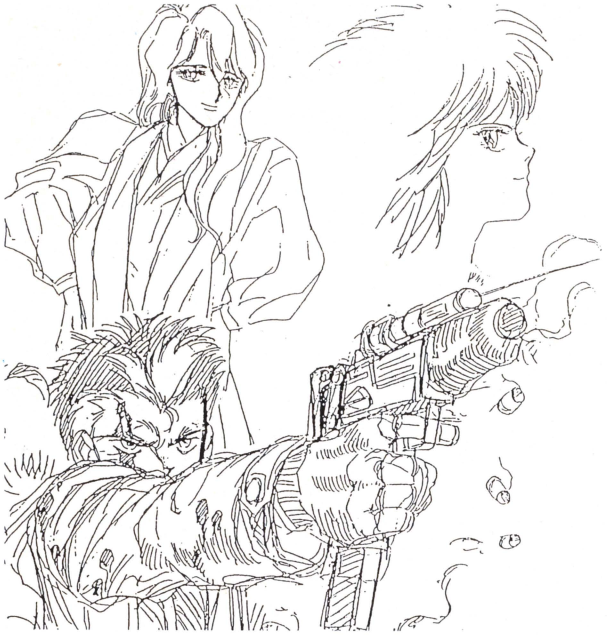
　イラスト／杉山真理



↑プレイヤーをあきさせない、イベント大盛りのＳＴＧです。おもしろいぞっ！



↑これがウワサの〝カップラーメン型ゲーム〟(笑)『ダウンロード』である。



↑神崎氏による『ダウンロード』のキャラクターたち。

ら2分で味が出て、3分で食べ頃になる」というカップラーメンのようなキャッチフレーズを、多部田氏みずからが作ってくださったほどである。とてもゲームのキャッチとは思えないが、なんかオイシそーではないか。

いっぽう移植ゲームのほうは、アメリカで大人気を誇る某有名RPGの第3弾を、オリジナルで企画中。プレイしやすく、ビジュアルシーン重視のゲームにしたいとかで、こちらのほーも期待度大なのである！

クレクレタコラの戦利品



PCエンジンのゲーム画面が数倍キレイに見えるようになるという、スグレモノ、RGBユニット（これはNECアベニュー、ニューメディア事業部の方々による手づくり品なのだ）が今月の戦利品。ナイスなアイテムだ!!

応募方法

プレゼントの希望者はハガキにプレゼント名を明記して、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ ㊮ＰＣエンジン編集部「ＮＥＣアベニュー係」まで。

トンキンハウス

「江の島」をはじめ、各地で『竜の子ファイター』で遊んでくれたみんな、ありがとう!! 発売は10月です。さて、次作はSF・RPG、『サイバーナイト』！ ㊮の連載も読んでね！ （宮田）

ナグザット

楽しかった夏休みも終わりロリン。ぼくちんは、宿題残りロリンで毎日徹夜でシュ…。移植作が続々進行中。年末はナグザットでグァテビロリン。 （タマゴ）

ナムコ

青い空、白い雲、すきとおるような海、魚、カメ、そしてクボタマシン。日本の夏の風物誌、それが『オーダイン』。宿題やったか、お風呂入れよ、びばのんのん。おしまい。(がんのすけ)

ニチブツ

ついにベールを脱いだ、『麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ』。まさかまさかのRPG。麻雀の強さがものをいう世界のお話だからウデを鍛えておいてね。ベールは脱いでも服は脱がないよ。(三浦)

日本テレネット

ゴルフゲームの常識が変わる。９月８日発売の『スーパーアルバトロス』に乞うご期待。どのゴルフゲームがおもしろいかは、本誌をまじめに読んでいるキミにはわかるよね。(蜃気楼)

日本ソフト販売

夏休みＰＣエンジンワールドへ行きました。ヒューマンの人とタッグを組んで、ブースの所で子供たちと対戦しました。練習しておいたおかげでなんとか連勝!! よかった、よかった。(戸村)

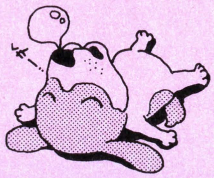
ハドソン

この夏、イベントで『イース』を実際に見たみなさん、考えている以上にいいデキでしょう!? 満足してくれたかな？ 本当にいいものを作りますので期待していてください。 （高橋）

パック・イン・ビデオ

『ナイトライダー・スペシャル』の発売日が12月下旬になってしまいました。スタッフ一同夏休みを返上してがんばってますのでもうちょっと待っててね。みんなしっかり働けよー！(木枝)

ビクター音産



ビデオシステム

長い夏休みをみなさんは十分満喫されましたか？ 開発チームは予定通り(？)夏を見過ごしてしまいましたが、そのぶんとてもいいゲームができあがりそうです。期待しててね。(山下)

ヒューマン

全16戦、男たちの熱いドラマが始まる。夏休みＰＣエンジンワールドに出展した『Ｆ１トリプルバトル』、どうだったかな？ 開発は順調に進んでいるので期待していてくれ！ （茶々丸）

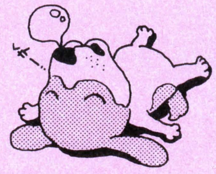
フェイス

まったく関係ない話ですが、うちの開発室には女っ気がありません。ゲームが大好きという女の子、もしよかったらうちの開発室まで励ましのお便りをください。どうぞよろしく。(東間)

マイクロキャビン

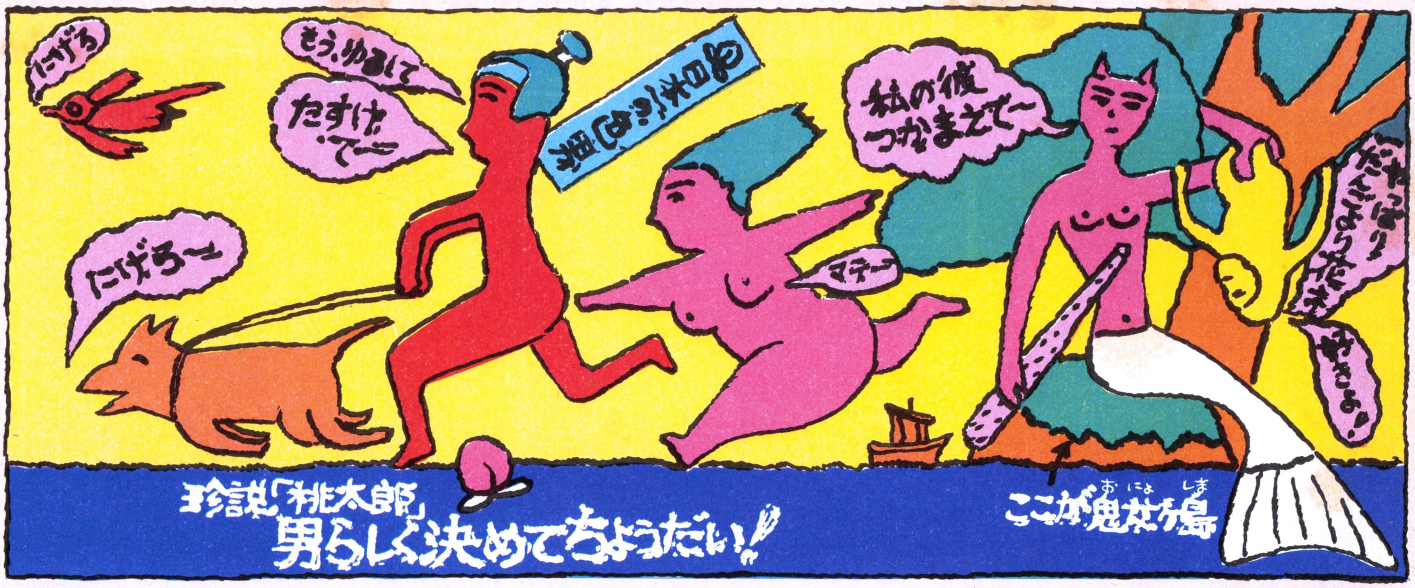
私は不思議です。なぜ雑誌、ファッション業界などは季節を先走るのか…。ウインドウを見ると革のブルゾンがあったりして非常に暑苦しい。でも『めぞん』は涼しいなぁ。 （大津）

メサイヤ(NCS)



U.P.L.

アーケードのヒット作品『アトミックロボキット』を12月発売予定で開発中です。キャラ、サウンドなど、大迫力のＳＴＧです。よろしく。 （高橋）



Illustration／四谷・中野

㊖PCエンジン11月号は 9月30日[土]発売！

11月号はぬぁんと！　別冊付録は『イース』でキマリ〜！他誌では見られぬ『イース』情報をビシバシ教えちゃうぞ。加えて『アーケードどデカポスター』もつくぞ!!　新作ソフトは『サイドアーム』『スプラッターハウス』『源平討魔伝』『F1トリプルバトル』etc。攻略法は『弁慶外伝』『ダブルダンジョン』『Mr.HELIの大冒険』他。11月号も大お元気！

達人情報局

は、PCエンジンソフトのウラ技、CDロムのニュージック先取り紹介など、電話でしか出せない情報がもりだくさん。みんな聞いてみて！

旭川 0166(22)7400
東京 03(236)7200
大阪 06(700)5599
高松 0878(33)9700

ライター大募集！

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介(800字以上)を同封のうえ、封書で右記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
㊖PCエンジン
「○○」係

STAFF

Editor in Chief ……………… 佐藤辰男
Senior Editor ……………… 後藤靖彦
Managing Editor ……………… 中西文哉
Editors ……………… 松本　剛　北山のり子　木元順一　渡邊由彦　小畑雄二　平井　秀　西川真紀　化石ハウス　超音速(渡部功一、西谷英晃)　中村敏彦　玉木成子　羽根正人　安藤　誠
Writers ……………… 藤井康裕　岩崎啓真　中村泰宏　小泉雅也　堀旅士　栗越満太　今村文二　小峯徳司　岡本敦行　山崎拓　増嶋健　遠藤まゆり　岡田直子　丸山秀樹　木村典子　山本裕司　大竹雅法　堀斉　小西康雅　松本史博　森田慶子
Photographers ……………… 林久平　倉部和彦　分部辰浩　福家久仁子　林克典　伊豆倉守一　舟喜力　加藤幸広
Designers ……………… 12 to 12　ディレクション・ナカ　今野享子　斉藤和代　小林博明　星山英夫　アイル企画　小出高義

月刊　10月号
㊖PCエンジン

1989年10月1日／特別定価420円(本体408円)
雑誌コード　13575－10

発行人 ……………… 角川春樹
編集人 ……………… 佐藤辰男
発行所 ……………… 角川書店
住所 ……………… 〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-3521
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所 ……………… 凸版印刷


PC Engine
かつて、神々をも恐れさせた一族があった——。
獣王記
©SEGA 1988 /NEC Avenue 1989
PCエンジン初の
マルチメディア
CD-ROM²
4M Hu-CARD
いよいよ近日発売！
CD-ROM版 定価5800円 Hu-CARD 定価6800円
NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル 〒102
※番号が変更になりました
お問い合わせ 03(288)0330
テープサービス 03(288)0880
●平日/午前10:00～午後7:00



月刊 マル勝PCエンジン 198[illegible]年10月号
1989年10月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻第10号通巻10号
発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(817)8523/販売部 ☎03(221)3521/編集部
特別定価420円(本体408円)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T4911357510424 雑誌コード 13575-10